

**PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN PENGGUNAAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *TYPING MASTER* TERHADAP KETERAMPILAN  
MENGETIK SISTEM 10 JARI BUTA SISWA KELAS X  
KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN  
DI SMK NEGERI 4 KLATEN**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

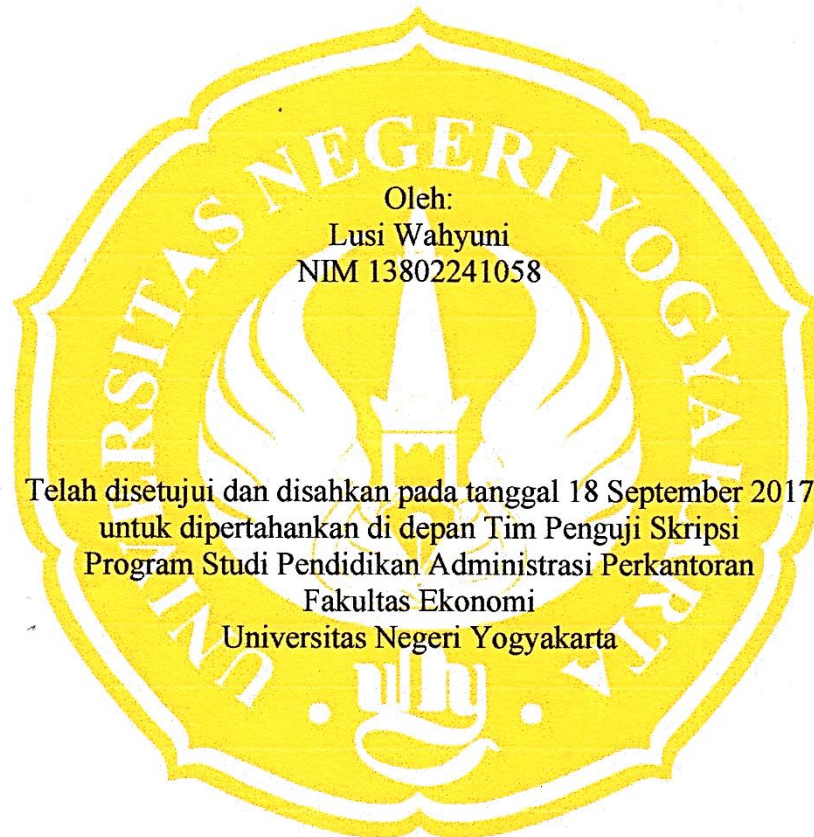


**Oleh:  
LUSI WAHYUNI  
NIM 13802241058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

**PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN PENGGUNAAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *TYPING MASTER* TERHADAP KETERAMPILAN  
MENGETIK SISTEM 10 JARI BUTA SISWA KELAS X  
KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN  
DI SMK NEGERI 4 KLATEN**

**SKRIPSI**



Oleh:

Lusi Wahyuni  
NIM 13802241058

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 18 September 2017  
untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui  
Dosen Pembimbing



Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd.  
NIP. 19801207 200604 2 002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN PENGGUNAAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *TYPING MASTER* TERHADAP KETERAMPILAN  
MENGETIK SISTEM 10 JARI BUTA SISWA KELAS X  
KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN  
DI SMK NEGERI 4 KLATEN**

Oleh:

Lusi Wahyuni  
NIM 13802241058

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 6 Oktober 2017  
dan dinyatakan telah lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sutirman, M.Pd.	Ketua Penguji		10/10 2017
Siti Umi Khayatun M., M.Pd.	Sekretaris		10/10 2017
Prof. Dr. Muhyadi	Penguji Utama		10/10 2017

Yogyakarta, 12 Oktober 2017  
Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si.  
NIP. 19550328 198303 1 0029

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Lusi Wahyuni  
NIM : 13802241058  
Prodi : Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Fakultas : Ekonomi  
Judul Penelitian : Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master* terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah ditetapkan.

Yogyakarta, 3 Oktober 2017

Penulis,



Lusi Wahyuni  
NIM 13802241058

## MOTTO

Berdo'alah kepadaKu pasti Aku kabulkan untuk kalian.

**(QS Ghafir: 60)**

Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat.

**(Winston Churchill)**

Kemenangan yang paling indah adalah bisa menaklukkan hati sendiri.

**(La Fontaine)**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan untuk:

- ✓ Kedua orang tua saya Bapak Marikin dan Ibu Dwi Sukorini, terima kasih atas segala do'a, kasih sayang, kesabaran, dan dukungannya.
- ✓ Almamaterku tercinta, Universitas Negeri Yogyakarta.



**PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN PENGGUNAAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *TYPING MASTER* TERHADAP KETERAMPILAN  
MENGETIK SISTEM 10 JARI BUTA SISWA KELAS X  
KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN  
DI SMK NEGERI 4 KLATEN**

**Oleh:  
Lusi Wahyuni  
NIM 13802241058**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta; (2) pengaruh penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta; (3) pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara bersama-sama terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten.

Penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten yang berjumlah 82 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Uji validitas instrumen menggunakan korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif; uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas, uji linearitas, dan uji multikolinieritas; dan uji hipotesis yang terdiri dari uji regresi sederhana dan uji regresi ganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebesar 56,3% dengan  $r_{x1y} = 0,751$ ;  $r^2_{x1y} = 0,563$ ;  $t_{hitung} (10,158) > t_{tabel} (1,664)$  pada taraf signifikansi 5%; (2) terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebesar 57,8% dengan  $r_{x2y} = 0,760$ ;  $r^2_{x2y} = 0,578$ ;  $t_{hitung} (10,463) > t_{tabel} (1,664)$  pada taraf signifikansi 5%; (3) terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara bersama-sama terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebesar 59,9% dengan  $R_{y(1,2)} = 0,774$ ;  $R^2_{y(1,2)} = 0,599$ ; nilai  $F_{hitung} (59,031) > F_{tabel} (3,960)$  pada taraf signifikansi 5%; dan sumbangan efektif sebesar 59,9%.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master*, Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

**THE EFFECTS LEARNING MOTIVATION AND THE USE OF TYPING  
MASTER LEARNING MEDIA TO TYPING SKILLS OF 10 FINGERS  
BLIND SYSTEM THE STUDENT CLASS X COMPETENCE OF OFFICE  
ADMINISTRATION EXPERTISE IN SMK NEGERI 4 KLATEN**

By:  
**Lusi Wahyuni**  
**NIM 13802241058**

**ABSTRACT**

*This research aims to determine: (1) the effects of learning motivation to typing skills 10 fingers blind system; (2) the effects of the using Typing Master learning media to typing skills 10 fingers blind system; (3) the effects of learning motivation and the using Typing Master learning media simultaneously to typing skills 10 fingers blind system the student class X Competence of Office Administration Expertise in SMK Negeri 4 Klaten.*

*This research is an ex-post facto research with quantitative approach. Subjects in this research were students of class X Competence of Office Administration Expertise in SMK Negeri 4 Klaten, amounting to 82 students. Methods of data collection used questionnaires and documentation. Testing instrument validity used Product Moment correlation and reliability testing used Alpha Cronbach. The data analysis used descriptive analysis; the prerequisite analysis test consist of normality tets, linearity test, and multicollinearity test; and the hipotesis test consist of the simple regression analysis and multiple regression analysis.*

*The results this research showed that: (1) there is a positive and significant effects of learning motivation to typing skills 10 fingers blind system of 56,3% with  $r_{x1y} = 0,751$ ;  $r^2_{x1y} = 0,563$ ;  $t_{count} (at 10,158) > t_{table} (at 1,664)$  at significance level of 5%; (2) there is a positive and significant effects of the using Typing Master learning media to typing skills 10 fingers blind system of 57,8% with  $r_{x2y} = 0,760$ ;  $r^2_{x2y} = 0,578$ ;  $t_{count} (at 10,463) > t_{table} (at 1,664)$  at significance level of 5%; (3) there is a positive and significant effects of learning motivation and the using Typing Master learning media simultaneously to typing skills 10 fingers blind system of 59,9% with  $R_{y(1,2)} = 0,774$ ;  $R^2_{y(1,2)} = 0,599$ ;  $F_{count} (at 59,031) > F_{table} (at 3,960)$  at significance level of 5%; and an effective contribution of 59,9%.*

**Keywords:** *Learning Motivation, the use of Typing Master Learning Media, Skills Typing 10 Fingers Blind System*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master* terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten” dapat disusun sesuai harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas kesempatan yang diberikan untuk menyusun Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi yang telah memberikan izin penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Joko Kumoro, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Administrasi atas kesempatan yang diberikan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Ibu Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd., dosen pembimbing, atas bimbingan, kesabaran, dan arahannya sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Prof. Dr. Muhyadi, penguji utama, atas masukan dan saran yang diberikan demi perbaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Dr. Sutirman, M.Pd., ketua penguji, atas masukan dan saran yang diberikan demi perbaikan Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Bapak M. Woro Nugroho, S.Pd., M.Eng., Kepala SMK Negeri 4 Klaten yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
8. Bapak Hesthi Ruscahyono, M.Pd., Ketua Jurusan Administrasi Perkantoran sekaligus guru mata diklat Otomasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten, atas izin dan kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
9. Peserta didik kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 4 Klaten, atas kerjasama dan bantuannya dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Ibu Wami, atas nasehat, motivasi, dan bantuan yang diberikan.
11. Adik saya, Lia, Tuti, dan Erina, atas keceriaan dan dukungan yang diberikan.
12. Eric S.R. parter terbaik, atas keceriaan, nasehat, dan semangat yang diberikan.
13. Sahabat-sahabat saya Nahar, Arinda, Nurul dan seluruh mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran 2013, atas bantuan dan dukungan yang diberikan.
14. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan maupun dukungan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat serta mendapat balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 3 Oktober 2017

Penulis,



Lusi Wahyuni  
NIM 13802241058

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACS .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta.....	11
2. Motivasi Belajar .....	30
3. Media Pembelajaran <i>Typing Master</i> .....	42
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	59
C. Kerangka Pikir .....	62
D. Hipotesis Penelitian.....	67

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>68</b>
A. Desain Penelitian.....	68
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	68
C. Variabel Penelitian .....	68
D. Definisi Operasional Variabel.....	69
E. Populasi dan Subyek Penelitian .....	71
F. Teknik Pengumpulan Data.....	72
G. Instrumen Penelitian.....	73
H. Uji Coba Instrumen Penelitian .....	76
I. Teknik Analisis Data.....	82
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>89</b>
A. Hasil Penelitian .....	89
1. Deskripsi Tempat Penelitian .....	89
2. Deskripsi Data .....	90
a. Variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta .....	90
b. Variabel motivasi belajar .....	95
c. Variabel penggunaan media pembelajaran <i>Typing Master</i> .....	100
B. Pengujian Prasyarat Analisis.....	105
1. Uji Normalitas .....	105
2. Uji Linearitas.....	106
3. Uji Multikolinieritas .....	107
C. Uji Hipotesis Penelitian .....	108
1. Pengujian Hipotesis Pertama.....	109
2. Pengujian Hipotesis Kedua .....	111
3. Pengujian Hipotesis Ketiga .....	113

4. Sumbangan Efektif (SE).....	116
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	117
E. Keterbatasan Penelitian.....	125
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>126</b>
A. Simpulan .....	126
B. Saran.....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>130</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>133</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Hasil Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa X AP .....	4
Tabel 2. Fungsi Jari-jari pada Mengetik Sistem 10 Jari Buta .....	23
Tabel 3. Rincian Jumlah Siswa setiap Kelas.....	71
Tabel 4. Pedoman Skor Alternatif Jawaban .....	74
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta .....	75
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Motivasi Belajar .....	75
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Penggunaan Media Pembelajaran <i>Typing Master</i> .....	76
Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen .....	78
Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta setelah Validasi.....	79
Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar setelah Validasi.....	80
Tabel 11. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Penggunaan Media Pembelajaran <i>Typing Master</i> setelah Validasi.....	81
Tabel 12. Pedoman Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi (r) ....	82
Tabel 13. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	82
Tabel 14. Pedoman Pengkategorian Kecenderungan Variabel .....	85
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Variabel Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta.....	92
Tabel 16. Pedoman Pengkategorian Kecenderungan Variabel .....	92
Tabel 17. Kecenderungan Variabel Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta	94
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar.....	97
Tabel 19. Pedoman Pengkategorian Kecenderungan Variabel .....	97
Tabel 20. Kecenderungan Variabel Motivasi Belajar .....	99
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Media Pembelajaran <i>Typing Master</i> .....	102

Tabel 22. Pedoman Pengkategorian Kecenderungan Variabel .....	102
Tabel 23. Kecenderungan Variabel Penggunaan Media Pembelajaran <i>Typing Master</i> .....	104
Tabel 24. Hasil Uji Normalitas Variabel.....	106
Tabel 25. Ringkasan Hasil Uji Linearitas .....	107
Tabel 26. Ringkasan Hasil Uji Multikolinearitas.....	108
Tabel 27. Ringkasan Hasil Uji Regresi Sederhana (X1-Y).....	109
Tabel 28. Ringkasan Hasil Regresi Sederhana (X2-Y).....	111
Tabel 29. Ringkasan Hasil Analisis Regresi Ganda.....	114
Tabel 30. Ringkasan Hasil Perhitungan Sumbangan Efektif (SE).....	116
Tabel 31. Instrumen Keterampilan Mengetik 10 Jari Buta .....	136
Tabel 32. Instrumen Motivasi Belajar Siswa .....	138
Tabel 33. Instrumen Penggunaan Media Pembelajaran <i>Typing Master</i> .....	139



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Posisi Penjarian pada <i>Keyboard</i> .....	22
Gambar 2. Tampilan Awal <i>Typing Master</i> .....	45
Gambar 3. Tampilan <i>Touch Typing Course</i> pada <i>Typing Master</i> .....	48
Gambar 4. Tampilan Awal <i>Typing Test</i> dalam <i>Typing Master</i> .....	49
Gambar 5. Tampilan Awal <i>Games</i> dalam <i>Typing Master</i> .....	50
Gambar 6. Paradigma Penelitian .....	66
Gambar 7. <i>Pie Chart</i> Kecenderungan Variabel Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta .....	95
Gambar 8. <i>Pie Chart</i> Kecenderungan Variabel Motivasi Belajar .....	100
Gambar 9. <i>Pie Chart</i> Kecenderungan Variabel Penggunaan Media Pembelajaran <i>Typing Master</i> .....	105
Gambar 10. Ringkasan Hasil Penelitian .....	117

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Kuesioner Uji Coba Instrumen .....	134
Lampiran 2. Data Hasil Uji Coba Instrumen .....	143
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	147
Lampiran 4. Hasil Dokumentasi .....	154
Lampiran 5. Angket Penelitian .....	161
Lampiran 6. Data Hasil Penelitian .....	168
Lampiran 7. Rangkuman Data Hasil Penelitian .....	175
Lampiran 8. Deskripsi Data .....	178
Lampiran 9. Hasil Uji Prasyarat Analisis.....	183
Lampiran 10. Hasil Uji Hipotesis .....	186
Lampiran 11. Surat Ijin Penelitian .....	192

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang menengah pendidikan formal yang memiliki peran penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk siap kerja, artinya langsung dapat bekerja di dunia usaha atau industri. Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003, Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

SMK Negeri 4 Klaten merupakan Sekolah Menengah Kejuruan di kota Klaten yang mempunyai visi mewujudkan SMK Negeri 4 Klaten menjadi sekolah berstandar nasional dan internasional yang dapat menghasilkan tenaga kerja profesional, berbudi pekerti luhur dan mandiri. SMK Negeri 4 Klaten mempunyai empat kompetensi keahlian, satu diantara keempat kompetensi keahlian tersebut adalah kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran. Salah satu mata diklat yang diajarkan pada kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran kelas X yaitu Otomasi Perkantoran yang memiliki kompetensi dasar mengemukakan cara mengetik (*keyboarding*) dengan cepat dan tepat, dan mengoperasikan cara mengetik (*keyboarding*) dengan cepat dan tepat.

Kompetensi dasar tersebut dimaksudkan untuk tujuan agar peserta didik terlatih dan mempunyai keterampilan mengetik dengan cepat dan tepat

menggunakan sistem mengetik 10 jari buta. Keterampilan mengetik peserta didik nantinya dibutuhkan dalam dunia kerja, terutama untuk pekerjaan kantor yang menurut George R. Terry (Eko Putro, 1999) bahwa persentase terbesar pekerjaan kantor adalah mengetik (*typing*) yaitu sebesar 24,6%. Besarnya persentase menunjukkan bahwa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta merupakan hal yang penting untuk dimiliki siswa sebagai bekal untuk memasuki dunia kerja. Proses pengetikan yang terhambat akan menjadikan pekerjaan-pekerjaan lainnya menjadi terhambat pula. Sekolah Menengah Kejuruan yang merupakan satuan pendidikan pencetak lulusan yang siap bekerja, diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang menguasai keterampilan mengetik sistem 10 jari buta khususnya untuk kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran.

Hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar, sebab motivasi belajar dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dan berlatih. Motivasi belajar yang tinggi dari setiap peserta didik diharapkan dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Kenyataannya, motivasi belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari masih terdapat beberapa siswa yang terlambat masuk saat jam

pelajaran dimulai, terutama apabila jam pelajaran dimulai setelah waktu istirahat. Masih banyak siswa yang suka membuka aplikasi lain di komputer secara diam-diam saat praktik mengetik berlangsung seperti *game* dan mengeluh ketika guru memberikan tugas mengetik. Sebagian besar siswa hanya berlatih mengetik sistem 10 jari buta ketika mata diklat Otomasi Perkantoran berlangsung. Beberapa siswa beranggapan bahwa mengetik dengan sistem 10 jari buta merupakan hal yang sulit sehingga motivasi belajar dan berlatih mengetik siswa pun menjadi rendah.

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru mata diklat. Media pembelajaran merupakan alat penunjang atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk memperjelas dan mempermudah dalam penyampaian pesan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat membangun kondisi belajar kondusif serta membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Guru mata diklat Otomasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten menggunakan media pembelajaran *Notepad* untuk melatih peserta didik dalam pembentukan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. *Notepad* merupakan sebuah aplikasi di dalam komputer yang dapat digunakan untuk mengedit atau mengetik naskah. *Notepad* memiliki tampilan dan pilihan menu yang sederhana, sehingga dengan media tersebut diharapkan siswa dapat fokus dalam berlatih mengetik sistem 10 jari buta. Kenyataannya, berdasarkan hasil observasi selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri

4 Klaten, banyak siswa yang mengeluh merasa bosan ketika praktik mengetik menggunakan aplikasi *Notepad*. Rasa bosan tersebut membuat siswa menjadi malas berlatih mengetik, sehingga pencapaian hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pun menjadi terhambat.

Kecepatan mengetik siswa diukur menggunakan satuan kecepatan KPM (*keystrokes per minutes*), yaitu perhitungan kecepatan berdasarkan jumlah hentakan atau banyak karakter yang diketik dalam satu menit. Keterampilan mengetik dikatakan tuntas apabila mencapai kecepatan lebih dari atau sama dengan 75 KPM, sedangkan siswa yang dinyatakan tidak tuntas apabila kecepatan mengetik kurang dari 75 KPM. Ketuntasan tersebut dibuat oleh guru mata diklat Otomasi Perkantoran. Hasil observasi awal mengenai pencapaian keterampilan mengetik sistem 10 jari buta oleh 104 siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa X AP

<b>Kelas</b>	<b>Kecepatan <math>\leq 74</math> KPM</b>	<b>Pencapaian (%)</b>	<b>Kecepatan <math>\geq 75</math> KPM</b>	<b>Pencapaian (%)</b>
X AP 1	27 siswa	75	9 siswa	25
X AP 2	23 siswa	68	11 siswa	32
X AP 3	21 siswa	62	13 siswa	38
<b>Jumlah</b>	<b>71 siswa</b>	<b>68</b>	<b>33 siswa</b>	<b>32</b>

(Sumber: Data Hasil Mengetik 10 Jari Buta oleh Guru Mata Diklat)

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa kelas X AP 1 dari jumlah 36 siswa yang melakukan mengetik kecepatan, terdapat 27 siswa

belum mencapai kecepatan 75 KPM. Selanjutnya untuk kelas X AP 2 dari jumlah 34 siswa yang melakukan mengetik kecepatan, terdapat 23 siswa belum mencapai 75 KPM. Sedangkan pada kelas X AP 3 dari jumlah 34 siswa yang melakukan mengetik kecepatan, terdapat 21 siswa belum mencapai 75 KPM. Data tersebut diperoleh dari guru mata diklat selama kegiatan PPL di SMK Negeri 4 Klaten yang dilaksanakan pada bulan Juni sampai dengan bulan September 2016.

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki kecepatan mengetik di bawah kecepatan minimal yang telah ditentukan. Sebanyak 71 siswa dari total keseluruhan 104 siswa, jika dinyatakan dalam bentuk persentase adalah sebesar 68% siswa memiliki kecepatan mengetik kurang dari 75 KPM. Artinya, hanya 32% siswa yang sudah mencapai kecepatan 75 KPM atau lebih. Tingginya persentase siswa yang belum mencapai kecepatan mengetik 75 KPM menunjukkan bahwa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten masih tergolong rendah.

Upaya yang dilakukan oleh guru mata diklat Otomasi Perkantoran untuk menindaklanjuti masalah tersebut yaitu mengambil alternatif dengan mengganti media pembelajaran yang digunakan dari aplikasi *Notepad* menjadi *Typing Master*. *Typing Master* adalah sebuah *software* yang berguna untuk melatih siswa dalam mempelajari mengetik sistem 10 jari buta. *Software* ini diperuntukkan bagi siswa yang akan berlatih mengetik dari mulai pemula hingga menjadi profesional. *Typing Master* menampilkan



sacara langsung hasil dari latihan mengetik sehingga siswa yang berlatih dapat mengetahui kecepatan mengetiknya, keakuratan, dan durasi waktu yang digunakan. Kecepatan mengetik pada *Typing Master* diukur dalam dua skala yaitu KPM (*keystrokes per minute*) dan WPM (*word per minute*). KPM adalah hitungan kecepatan berdasarkan jumlah hentakan per menit atau jumlah karakter yang diketik dalam satu menit, sedangkan WPM adalah hitungan kecepatan berdasarkan jumlah kata yang diketik dalam satu menit. Skala ukuran kecepatan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan melalui menu *setting* yang tersedia dalam *Typing Master*.

*Typing Master* dilengkapi dengan berbagai macam permainan untuk meningkatkan kecepatan mengetik, sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan semangat belajar dan berlatih pada siswa. Kenyataannya, media pembelajaran *Typing Master* merupakan hal yang baru untuk siswa, sehingga banyak siswa yang masih kurang paham dalam penggunaan aplikasi tersebut. Penggunaan media pembelajaran *Typing Master* dalam kurun waktu tertentu diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami media pembelajaran *Typing Master* dan diharapkan dapat membantu dalam pencapaian hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pada siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, diduga motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar berupa keterampilan

mengetik sistem 10 jari buta pada mata diklat Otomasi Perkantoran siswa kelas X kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten. Sebagai upaya untuk mengetahui pengaruh antara faktor-faktor tersebut terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, maka dianggap perlu dilakukannya penelitian mengenai “Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master* terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat ditarik permasalahan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa masih rendah.
2. Keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten masih rendah.
3. Penggunaan media pembelajaran *Notepad* dalam meningkatkan keterampilan mengetik siswa masih kurang efektif.
4. Pemahaman siswa terhadap media pembelajaran *Typing Master* masih rendah.
5. Hasil keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pada siswa menggunakan media pembelajaran *Typing Master* belum diketahui.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, mengingat keterbatasan waktu, biaya serta kemampuan peneliti, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten masih rendah.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Adakah pengaruh motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten?
- b. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten?
- c. Adakah pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten?

## **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Pengaruh motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten.
- b. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten.
- c. Pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

- a. Diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan pembaca terkait dengan motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* dalam pembelajaran.
- b. Sebagai bahan acuan dan pertimbangan penelitian berikutnya.

### **2. Secara Praktis**

- a. Bagi Universitas  
Digunakan sebagai tambahan referensi dan kepustakaan bagi mahasiswa program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan referensi bagi pendidik untuk lebih memahami pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran terhadap ketercapaian hasil belajar siswa berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman dalam bidang penelitian pendidikan. Menambah dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dari Universitas Negeri Yogyakarta.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta**

###### **a. Pengertian keterampilan mengetik sistem 10 jari buta**

Keterampilan mengetik sistem 10 jari buta merupakan salah satu bentuk hasil dari proses belajar yang berupa keterampilan. Seperti dikemukakan Rusman (2012: 123) bahwa, “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Hasil belajar yang dimaksud adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa dari proses belajar. Hasil belajar dapat berupa pengalaman pada ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), maupun dalam ranah psikomotorik (keterampilan). Berdasarkan pendapat Rusman, maka keterampilan mengetik sistem 10 jari buta merupakan hasil dari proses belajar dalam ranah psikomotorik (keterampilan).

Pendapat Rusman tersebut sejalan dengan pendapat Arief S. Sadiman (1996: 1) yang mengemukakan bahwa:

Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Seseorang yang telah melakukan kegiatan belajar akan mengalami perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut menyangkut

perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), perubahan yang bersifat keterampilan (psikomotor), dan perubahan yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Perubahan yang berupa pengetahuan (kognitif), misalnya seperti pemahaman mengenai suatu konsep yang dipelajari atau pemahaman terhadap suatu materi. Perubahan yang bersifat keterampilan (psikomotorik), misalnya berupa kemampuan memberikan penjelasan mengenai materi yang dipelajari, mampu bertanya kepada guru terkait materi yang dipelajari, kemampuan gerak seperti dalam pembelajaran olahraga, mengetik, menari, memainkan alat musik, dan lain sebagainya. Sedangkan perubahan yang menyangkut nilai dan sikap (afektif), misalnya seperti berkeinginan untuk mempelajari materi lebih banyak dan lebih dalam mengenai suatu hal, timbul hasrat atau kemauan untuk ikut berperan dalam suatu kegiatan yang dipelajari, serta berkeinginan untuk menerapkan materi yang dipelajari dalam kegiatan sehari-hari.

Pendapat lain dikemukakan oleh Muhibin Syah (2006: 213) bahwa, “Pada prinsipnya pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa”. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Nana Sudjana (2014: 22) juga mengemukakan pendapat yang sejalan bahwa, “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Pendapat Nana Sudjana tersebut didukung oleh pendapat dari Hamzah B. Uno (2011: 17) yang mengemukakan bahwa,



“Hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu”.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, maka keterampilan mengetik sistem 10 jari buta merupakan salah satu hasil belajar berupa keterampilan (psikomotorik), yang diperoleh dari praktik dan pengalaman siswa dalam proses belajar. Keterampilan merupakan produksi yang konsisten melalui gerakan-gerakan yang berorientasi pada tujuan dan dipelajari secara khusus untuk melaksanakan tugas tertentu. Keterampilan diperoleh melalui pelatihan yang sistematis dan pengalaman seseorang dalam lingkup yang relevan dengan esensi keterampilan tersebut (Wowo Sunaryo Kuswana: 2013).

Menurut Nana Sudjana (2010: 17), “Keterampilan sebagai suatu pola kegiatan yang bertujuan, yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi yang dipelajari. Keterampilan tersebut bergerak dari yang sangat sederhana sampai ke yang sangat kompleks”. Keterampilan yang dimaksud oleh Nana Sudjana yaitu suatu pola kegiatan yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi yang dipelajari. Keterampilan merupakan suatu pola kegiatan yang mempunyai tujuan. Keterampilan adalah sesuatu kegiatan yang timbul sesuai dari apa yang telah dipelajari untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Rusman (2012: 89) mengemukakan bahwa, “Keterampilan merupakan bentuk hasil belajar yang berupa gerak motorik”.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, maka keterampilan adalah bentuk hasil belajar berupa gerak motorik yang diperoleh dari latihan dan pengalaman seseorang. Keterampilan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Mengetik adalah pekerjaan menulis atau memasukkan angka maupun teks menggunakan alat berupa mesin ketik, komputer, dan sebagainya. Mengetik dilakukan dengan menekan tombol pada papan ketik. Kegiatan memasukan teks atau angka dengan merekam atau cara lain yang tidak menekan tombol adalah bukan kegiatan mengetik.

Mengetik sistem 10 jari buta adalah cara mengetik yang efisien. Seperti dikemukakan oleh Sularso, dkk. (1984: 4) bahwa, “Cara mengetik yang efisien disebut sistem 10 jari buta (*Touch Style*). Mengetik dengan 2 jari saja belum dikatakan baik bila dibandingkan dengan mengetik yang menggunakan sistem 10 jari buta”. Mengetik sistem 10 jari buta yaitu pekerjaan memasukkan angka maupun teks menggunakan alat berupa mesin ketik atau komputer dengan 10 jari bekerja sesuai fungsinya masing-masing dan pandangan mata tidak ke arah *keyboard* melainkan ke arah teks atau naskah yang akan diketik.

Rianggoro (2003: 7) mengemukakan bahwa:

Sistem mengetik 10 jari adalah metode mengetik di mana tiap jari melakukan hentakan di atas tuts sesuai dengan tugas dan daerah operasinya yang sudah tertentu serta gerakan jari harus dilakukan dengan hentakan-hentakan yang teratur dan dibuat otomatis. Seseorang yang mengetik dengan seluruh pandangan mata hanya tertuju pada naskah dan tidak melihat tuts sama sekali berarti metode mengetiknya adalah mengetik sistem buta (*blind system*), sedangkan apabila orang yang mengetik menjatuhkan hentakan-hentakan jari

dengan jarak yang sama dan berurutan dan menghasilkan bunyi serta irama yang sama maka orang tersebut mengetik dengan sistem berirama.

Mengetik sistem 10 jari buta yang dimaksud oleh Rianggoro yaitu metode mengetik dimana tiap jari mempunyai tugas dan daerah operasinya masing-masing. Setiap jari memiliki tempat di atas tuts masing-masing, sehingga tidak ada jari yang mengambang. Hentakan-hentakan yang dilakukan dalam mengetik sistem 10 jari buta merupakan hentakan yang teratur dan dibuat otomatis. Ketika mengetik sistem 10 jari buta, seluruh pandangan mata tertuju pada naskah yang akan diketik, dan tidak melihat tuts atau tombol pada *keyboard*.

Mengetik sistem 10 jari buta (*ten fingers blind system*) adalah metode mengetik yang baik, yaitu memfungsikan tiap jari untuk melakukan hentakan pada tuts sesuai dengan tugas dan daerah operasi yang telah ditetapkan batasnya. Hal tersebut akan membuat mengetik menjadi lebih efisien karena ada pembagian tugas pada setiap jari. Jari-jari digerakkan dengan hentakan-hentakan yang teratur, seakan-akan secara otomatis, dan keadaannya semata-mata tergantung perasaan pada juru ketik (Sutrisno, dkk., 2007: 48). Sutrisno juga mengemukakan bahwa:

Mengetik sistem buta yaitu apabila juru ketik melakukan pengetikan maka seluruh perasaan dan pandangannya tertuju pada naskah dan tidak dibenarkan melihat tuts-tuts dan hasil ketikan pada mesin ketik. Jari-jari harus dapat melakukan tugasnya pada tuts yang ditentukan. Karena tidak perlu melihat tuts lagi maka juru ketik dituntut penguasaan tugas-tugas jari dan daerah operasinya.

Mengetik sistem 10 jari buta yang dimaksud Sutrisno yaitu mengetik dengan pandangan mata tertuju pada naskah yang akan diketik. Mata tidak dibenarkan melihat tuts atau tombol pada *keyboard* maupun pada hasil ketikan. Setiap jari harus dapat melakukan tugasnya masing-masing pada tuts yang telah ditentukan.

Rianggoro (2003: 6) mengemukakan bahwa, “Seseorang yang dapat mengetik belum tentu menguasai cara mengetik dan praktis jika ia belum dapat mengetik menurut metode 10 jari”. Artinya jika seseorang mengetik hanya menggunakan dua jari atau beberapa jari saja, maka dapat dikatakan orang tersebut belum menguasai cara mengetik dan praktiknya. Mengetik yang efisien adalah menggunakan sistem 10 jari buta, di mana semua jari berfungsi dan pandangan mata hanya tertuju pada naskah yang akan diketik. Seseorang yang menguasai cara dan praktik mengetik dengan sistem 10 jari buta akan dapat mengetik (*keyboarding*) dengan cepat dan tepat.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta merupakan hasil belajar yang berupa pola kegiatan memasukkan teks atau angka menggunakan suatu alat dengan cara menekan tombol atau tuts pada *keyboard* atau papan ketik, di mana 10 jari bekerja sesuai tugasnya masing-masing dengan pandangan mata tidak melihat pada *keyboard* melainkan melihat pada naskah yang akan diketik. Secara lebih sederhana bahwa mengetik sistem 10 jari buta merupakan mengetik yang

dilakukan dengan menggunakan 10 jari sesuai dengan fungsinya masing-masing dan pandangan mata melihat pada naskah yang akan diketik.

**b. Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan mengetik sistem 10 jari buta**

Keterampilan mengetik sistem 10 jari buta merupakan hasil belajar yang harus dicapai dalam proses belajar. Tercapai atau tidaknya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut juga akan mempengaruhi ketercapaian keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik antara lain yaitu sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi, rasa percaya diri siswa, intelegensi, kebiasaan belajar, dan cita-cita siswa. Sikap terhadap belajar yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam memberikan penilaian terhadap sesuatu. Adanya penilaian tentang sesuatu tersebut mengakibatkan terjadinya sikap menerima, menolak, atau mengabaikan kesempatan belajar. Faktor kedua, yaitu motivasi belajar yang merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Faktor ketiga yaitu konsentrasi belajar yang berupa kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian pada kegiatan belajar. Siswa yang mempunyai kemampuan untuk memusatkan perhatian pada kegiatan belajar, akan lebih mudah menerima pesan atau materi belajar yang disampaikan, sehingga hasil

belajar akan tercapai dengan baik. Faktor keempat yaitu mengolah bahan belajar yang merupakan kemampuan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan pelajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa. Selanjutnya, menyimpan perolehan hasil belajar yang merupakan kemampuan siswa dalam menyimpan isi pesan atau materi pembelajaran serta cara perolehan pesan. Faktor keenam yaitu kemampuan berprestasi, maksudnya adalah kemampuan siswa dalam memperoleh hasil belajar atau nilai yang baik dalam belajar. Selain itu, rasa percaya diri, intelegensi atau berkaitan dengan kecerdasan siswa, kebiasaan belajar atau cara siswa belajar, serta cita-cita yang ingin dicapai juga merupakan faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 239 – 247).

Berbeda dengan pendapat sebelumnya yang mengemukakan terdapat sebelas faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, Yudhi Munadi (2013: 24 – 32) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Faktor internal
  - a. Faktor fisiologis  
Faktor fisiologis yang meliputi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan kesadaran.
  - b. Faktor psikologis  
Faktor psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, dan kognitif dan daya nalar.
2. Faktor eksternal
  - a. Faktor lingkungan  
Faktor lingkungan dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan

sebagainya. Lingkungan sosial baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya.

b. Faktor instrumental

Faktor instrumental diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini meliputi kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru.

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksud Yudhi Munadi adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang melakukan kegiatan belajar. Faktor internal terdiri atas faktor fisiologis yang meliputi kesehatan, kesadaran, serta kondisi jasmani individu dan faktor psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, motivasi, dan daya nalar dari individu yang melakukan kegiatan belajar. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu yang terdiri atas faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan dapat berupa lingkungan fisik atau alam seperti suhu, kelembaban, serta kepadatan udara dan lingkungan sosial seperti manusia maupun hal-hal lainnya. Faktor eksternal kedua yaitu faktor instrumental yang meliputi kurikulum, sarana dan fasilitas pendidikan, serta guru.

Pendapat lain yang sejalan dengan pendapat Yudhi Munadi adalah pendapat yang dikemukakan oleh Slameto (2010: 54), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua yaitu:

1. Faktor-faktor intern (faktor dari dalam diri siswa)
  - a. Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
  - b. Faktor psikologis, meliputi intelegensi, motivasi, perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan.
  - c. Faktor kelelahan, meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

2. Faktor-faktor ekstern (faktor dari luar diri siswa)
  - a. Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.
  - b. Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran/media, waktu sekolah, standar pengajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
  - c. Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sama dengan pendapat sebelumnya, Slameto juga mengemukakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yang dimaksud yaitu faktor dari dalam diri siswa antara lain faktor jasmaniah meliputi kesehatan dan kondisi tubuh, faktor psikologis meliputi intelegensi, motivasi, perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan, serta faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa juga digolongkan ke dalam tiga jenis yaitu faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, relasi antar anggota keluarga merupakan faktor keluarga yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Media atau alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, kondisi gedung, kurikulum, guru, metode mengajar, merupakan faktor sekolah yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Selain itu, faktor dalam masyarakat seperti teman bergaul dan kehidupan bermasyarakat juga dapat mempengaruhi hasil belajar.



Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar juga akan mempengaruhi ketercapaian keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pada siswa. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Faktor internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, meliputi: kesehatan jasmani dan rohani, minat belajar, intelegensi, motivasi belajar, bakat, dan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh siswa.
2. Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, meliputi: keluarga, lingkungan masyarakat, teman bergaul, lingkungan fisik dan sosial, kurikulum, metode mengajar, alat pelajaran/media pembelajaran, guru, serta sarana dan fasilitas.

Faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan mengetik sistem 10 jari buta yang akan diteliti dalam penelitian ini meliputi faktor internal yaitu motivasi belajar dan faktor eksternal yaitu penggunaan media pembelajaran *Typing Master* yang digunakan oleh guru mata diklat dalam membekali keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa.

### c. Cara mengetik sistem 10 jari buta

Mengetik sistem 10 jari buta merupakan cara mengetik yang efisien karena menggunakan 10 jari untuk mengetik dengan pembagian tugas dan pembagian daerah operasi pada masing-masing jari. Mengetik menggunakan sistem 10 jari buta mengharuskan setiap jari melakukan entakan atau menekan tombol pada *keyboard* atau papan ketik sesuai dengan tugasnya masing-masing. Adapun pembagian tugas setiap jari pada mengetik sistem 10 jari buta seperti terlihat dalam gambar 1.



Gambar 1. Posisi Penjarian pada *Keyboard*  
(Sumber: Kemendikbud, 2013: 54)

Berdasarkan gambar 1, posisi penjarian dalam mengetik sistem 10 jari buta dapat dijelaskan dalam tabel 2.

Tabel 2. Fungsi Jari-jari pada Mengetik Sistem 10 Jari Buta

No.	Jari	Baris pada Keyboard	Fungsi
1.	Tangan kiri		
	Jari kelingking	Baris pertama	` dan 1
		Baris kedua	Tab dan Q
		Baris ketiga	Caps Lock dan A
		Baris keempat	Shift kiri dan Z
		Baris kelima	Ctrl kiri dan Windows
	Jari manis	Baris pertama	2 dan 3
		Baris kedua	W
		Baris ketiga	S
		Baris keempat	X
	Jari tengah	Baris pertama	4
		Baris kedua	E
		Baris ketiga	D
		Baris keempat	C
	Jari telunjuk	Baris pertama	5 dan 6
		Baris kedua	R dan T
		Baris ketiga	F dan G
		Baris keempat	V dan B
	Ibu jari	Baris kelima	Alt kiri dan Spasi
2.	Tangan kanan		
Ibu jari	Baris kelima	Alt kanan dan Spasi	
Jari telunjuk	Baris pertama	7 dan 8	
	Baris kedua	Y dan U	
	Baris ketiga	H dan J	
	Baris keempat	N dan M	
Jari tengah	Baris kedua	I	
	Baris ketiga	K	
	Baris keempat	L	
Jari manis	Baris pertama	9	
	Baris kedua	O	
	Baris ketiga	L	
	Baris keempat	. (tanda titik)	
Jari kelingking	Baris pertama	0, (-), dan <i>Backspace</i>	
	Baris kedua	P, [ , ]	
	Baris ketiga	; (titik koma), ‘(petik atas satu), dan <i>Enter</i>	
	Baris keempat	/ dan <i>Shift</i> kanan	
	Baris kelima	Windows, <i>Left Click</i> dan Ctrl kanan	

(Sumber: Kemendikbud, 2013: 55)

Berdasarkan tabel 2, setiap jari mempunyai tugas dan daerah operasinya masing-masing. Pembagian tugas tersebut akan membuat pergerakan jari-jari menjadi teratur ketika mengetik, sehingga mengetik akan menjadi lebih cepat. Pembagian daerah operasi pada setiap jari akan menghindarkan kesalahan dalam mengetik meskipun mengetik dilakukan tanpa melihat tuts atau *keyboard*.

Menurut Sularso, dkk. (1984: 5 – 7) dalam mengetik menggunakan sistem 10 jari buta hendaknya:

Sebelum melakukan entakan, jari-jari harus diletakkan pada Tuts BASIS (ASDF JKL;), sedangkan gerakan selanjutnya yaitu untuk menghentak tuts yang dikehendaki selalu dilakukan dari basisnya. Setelah jari diletakkan pada tuts basis yaitu, asdf, jkl;, sedangkan kedua ibu jari punggungnya saling berhimpitan siap di atas bilah spasi. Dengan demikian pada waktu mengetik pandangan mata harus selalu tertuju pada naskah yang akan diketik dan dengan perasaan jari-jari mengentak tuts sesuai dengan huruf yang terbaca pada naskah tersebut. Dengan cara ini kesalahan-kesalahan yang terjadi akan ditekan seminimal mungkin, karena masing-masing jari sudah mempunyai tugas sendiri-sendiri. Jadi jari-jari sudah mempunyai tugas dan jalur tertentu, sehingga dengan demikian tidak akan terjadi simpang siur gerakan seperti yang terjadi pada gerakan mengetik dengan dua jari.

Maksud pendapat Sularso di atas, bahwa dalam mengetik sistem 10 jari buta dimulai dengan posisi jari berada pada tuts basis. Berada pada tuts basis artinya untuk tangan kiri mulai dari jari kelingking pada huruf A, jari manis pada huruf S, jari tengah pada huruf D dan jari telunjuk pada huruf F. Tangan kanan dimulai dari jari telunjuk berada di atas huruf J, jari tengah pada huruf K, jari manis pada huruf L, dan jari kelingking pada tanda baca ; (titik koma). Posisi kedua ibu jari berada di atas tombol spasi. Ketika akan mengetik huruf, angka, dan atau karakter lain dalam

*keyboard*, maka jari berpindah dari posisi awal (pada tuts basis) ke arah tombol atau tuts yang akan ditekan, kemudian jari kembali lagi ke posisi awal yaitu pada tuts basis. Pandangan mata pada mengetik sistem 10 jari buta yaitu fokus ke arah teks atau naskah yang akan diketik, sedangkan jari-jari bergerak dengan bantuan refleksi perasaan. Mengetik sistem 10 jari buta akan menghemat gerakan sehingga pengetik tidak cepat lelah. Selain itu, mengetik sistem 10 jari buta akan menghemat waktu dalam menyelesaikan pekerjaan. Melakukan mengetik menggunakan sistem 10 jari buta secara terus menerus akan menimbulkan adanya gerakan reflek jari yang seolah-olah otomatis. Semakin lama gerakan reflek jari tersebut akan semakin cepat, sehingga kecepatan mengetik pun akan meningkat dan kesalahan dalam mengetik pun akan semakin sedikit.

Cara dalam mengetik menggunakan sistem 10 jari buta adalah sebagai berikut:

1. Posisi penjarian

Posisi jari awal dalam mengetik sistem 10 jari buta berada dalam baris utama (*home row*) atau tuts basis yaitu jari tangan kiri pada tombol A, S, D, F dan jari tangan kanan pada posisi J, K, L, ; (titik koma). Mengetik sistem 10 jari buta mengharuskan semua jari bekerja sesuai dengan tugasnya masing-masing. Dalam mengetik sistem 10 jari buta, kemanapun jari bergerak, jari harus selalu kembali ke posisi awal (*home row*). Hal tersebut bertujuan agar mengetik menjadi lebih efisien, tepat, dan cepat, sehingga mencapai

tujuan yang diharapkan. Contohnya ketika akan mengetik huruf H. Mengetik huruf H menggunakan jari telunjuk tangan kanan, dengan posisi awal berada pada huruf J (*home row*), maka cara mengetiknya adalah dari J ke H dan kembali lagi ke posisi awal yaitu ke J. Begitupun dengan jari yang lain, selalu kembali ke posisi awal (*home row*).

## 2. Posisi duduk

Posisi duduk yang baik dan benar dalam mengetik juga perlu diperhatikan. Posisi duduk yang benar dimaksudkan untuk membuat pengetik tidak cepat lelah ketika melakukan pekerjaan mengetik. Adapun posisi duduk yang benar ketika mengetik sistem 10 jari buta adalah sebagai berikut:

- a. Posisi pergelangan tangan sejajar dengan telapak tangan tetapi tidak tegang. Pergelangan tangan tidak ditekuk.
- b. Posisi siku bebas menggantung. Menyandarkan siku pada sandaran kursi akan menyulitkan dalam mengetik, membuat tangan tegang dan menjadi cepat lelah.
- c. Bahu santai, tidak membungkuk atau mengangkat tegang.
- d. Posisi leher lurus rileks, tidak menunduk, menghadap ke atas, atau miring ke samping kanan atau kiri.
- e. Pinggul membentuk sudut 90 derajat dengan paha.
- f. Punggung disandarkan untuk mempertahankan kurva alami.

g. Lutut membentuk sudut 90 derajat yaitu antara bagian belakang lutut dan kursi berjarak satu kepalan tangan.

h. Kaki istirahat datar di lantai atau di tempat sandaran kaki.

### 3. Pandangan mata

Mengetik sistem 10 jari buta adalah mengetik dengan menggunakan 10 jari sesuai dengan fungsi masing-masing tanpa melihat *keyboard*.

Pandangan mata saat mengetik sistem 10 jari buta adalah ke arah monitor apabila mengetik tanpa naskah. Apabila mengetik menggunakan naskah maka pandangan mata fokus pada naskah yang akan diketik, tidak melihat ke arah *keyboard* maupun monitor. (Kemendikbud, 2013: 44).

Mengetik sistem 10 jari buta akan menimbulkan refleksi gerakan yang membuat jari seolah-olah bergerak secara otomatis, sehingga pekerjaan mengetik akan terus berlangsung dengan pandangan mata tetap fokus pada teks atau naskah yang diketik. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa cara mengetik sistem 10 jari buta yaitu:

#### 1. Posisi penjarian

Posisi penjarian awal selalu berada dalam tuts basis atau baris utama (*home row*) yaitu ASDF JKL; (titik koma). Ketika menekan tombol huruf, angka, dan atau karakter lain di luar tuts basis, maka jari bergerak menekan tuts atau tombol yang dimaksud kemudian

kembali lagi pada posisi awal yaitu pada tuts basis. Setiap jari bergerak sesuai dengan tugasnya masing-masing.

## 2. Pandangan mata

Pandangan mata tetap fokus ke arah naskah yang akan diketik, tidak melihat tuts atau ke arah *keyboard*.

## 3. Posisi duduk

Posisi pergelangan tangan sejajar dengan telapak tangan tapi tidak tegang. Siku bebas menggantung, tidak disandarkan pada kursi atau meja. Bahu santai, tidak membungkuk atau mengangkat tegang. Posisi kepala lurus dan rileks. Pinggul membentuk sudut 90 derajat dengan paha. Punggung disandarkan untuk mempertahankan kurva alami. Lutut membentuk sudut 90 derajat. Kaki istirahat datar di lantai atau di tempat sandaran kaki.

### **d. Indikator keterampilan mengetik sistem 10 jari buta**

Keterampilan mengetik sistem 10 jari buta merupakan hasil belajar siswa yang diperoleh dari latihan dan pengalaman selama proses belajar. Hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta tersebut dapat diukur dengan beberapa indikator. Adapun indikator keterampilan mengetik sistem 10 jari buta adalah sebagai berikut:

1. Posisi penjarian, meliputi posisi awal dan penjarian dalam mengetik.
2. Posisi duduk, meliputi posisi pergelangan tangan, siku, bahu, posisi kepala, pinggul, punggung, dan posisi kaki.
3. Pandangan mata, fokus pada naskah yang diketik.



4. Kecepatan mengetik.
5. Keakuratan atau akurasi mengetik (Kemendikbud, 2013: 44).

Djanewar dan Sudarmin (1999: 69) mengemukakan bahwa, “Tujuan pengajaran mengetik sistem 10 jari buta pada akhirnya untuk mengetahui peningkatan kecepatan, ketepatan dan kerapihan siswa dalam mengetik”. Tujuan pembelajaran mengetik sistem 10 jari buta yang dimaksud Djenewar dan Sudarmin yaitu untuk meningkatkan kecepatan. Kecepatan dapat dilihat dari banyak karakter yang diketik atau banyak kata yang diketik dalam setiap menitnya. Semakin banyak jumlah karakter yang diketik dalam setiap menit, semakin tinggi pula kecepatan mengetik seseorang. Selain kecepatan, tujuan dari pembelajaran mengetik yaitu ketepatan mengetik. Ketepatan mengetik adalah mengetik naskah dengan benar, tanpa ada kesalahan ketik baik dari segi tata tulis, huruf, maupun ejaan. Tujuan dari pembelajaran mengetik yang lain adalah kerapihan pengetikan.

Menurut Sularso, dkk. (1984: 11), indikator mengetik yang baik adalah sebagai berikut:

1. Duduk lurus di depan mesin ketik atau komputer, dengan badan sedikit ke muka.
2. Badan tegap tetapi rileks. Posisi badan tidak membungkuk, tidak miring, dan tidak tegang.
3. Lengan atas sejajar dengan badan, lengan bagian bawah horisontal. Lengan tangan dalam posisi ditekuk, tidak lurus, dan tidak bersandar pada kursi atau meja.
4. Posisi jari pada tuts basis yaitu pada tombol ASDF JKL;
5. Pandangan mata tertuju pada naskah, tidak melihat *keyboard* atau papan ketik.

6. Kepala tegak dalam sikap bebas. Kepala tidak miring ke kanan atau kiri, tidak menghadap ke atas, dan tidak menghadap ke bawah tetapi menghadap ke arah teks atau naskah yang diketik.
7. Kedua paha lurus tetapi tidak saling berhimpitan dan kedua kaki tegak lurus di lantai dengan posisi telapak kaki rata di atas lantai.

Selain posisi saat mengetik, kecepatan, dan ketepatan dalam mengetik juga menjadi ukuran keberhasilan dalam mengetik sistem 10 jari buta. Semakin tinggi kecepatan dan ketepatan mengetik artinya semakin baik pula keterampilan mengetik yang dimiliki oleh siswa. Kecepatan dan ketepatan mengetik sistem 10 jari buta dapat meningkat melalui latihan secara terus menerus tentunya menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Kecepatan dan ketepatan atau akurasi mengetik siswa dapat diketahui dari nilai atau skor tes mengetik siswa.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator keterampilan mengetik sistem 10 jari buta adalah posisi jari-jari saat mengetik atau posisi penjarian, posisi duduk saat mengetik, pandangan mata, kecepatan mengetik, dan keakuratan atau akurasi mengetik.

## **2. Motivasi Belajar**

### **a. Pengertian motivasi belajar**

Motivasi belajar merupakan hal yang harus dimiliki oleh setiap siswa untuk mendukung tercapainya hasil belajar atau tujuan pembelajaran. Tingkat ketercapaian hasil belajar sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya motivasi belajar yang dimiliki oleh setiap siswa. Adanya motivasi belajar yang baik akan mewujudkan hasil belajar yang

baik pula. Ngalim Purwanto (2002: 60) mengemukakan bahwa, “Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar”. Artinya, motivasi merupakan hal yang sangat penting dan harus ada dalam belajar.

Menurut Sardiman (2011: 75), “Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai”. Motivasi belajar yang dimaksud Sardiman adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang dapat mendorong timbulnya kegiatan belajar. Motivasi belajar juga akan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki dapat tercapai.

Hamzah B. Uno (2011: 23) mengemukakan bahwa, “Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung”. Motivasi belajar yang dimaksud oleh Hamzah B. Uno adalah dorongan baik dorongan internal maupun dorongan eksternal pada siswa yang menimbulkan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil dari kegiatan belajar yang dapat berupa pengetahuan, keterampilan, maupun nilai-nilai.

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Clayton (Nashar, 2004: 42) bahwa, “Motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang (individu)

untuk bertindak atau berbuat sesuai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi”. Persamaan pendapat Clayton dengan pendapat Hamzah B. Uno yaitu sama-sama menyebutkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun dorongan eksternal pada siswa yang menyebabkan perubahan tingkah laku, sehingga hasil belajar dapat tercapai.

Rusman (2012: 100) mengemukakan bahwa, “Sebagai alat, motivasi merupakan salah satu faktor seperti halnya intelegensi dan hasil belajar sebelumnya yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa dalam bidang pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan”. Motivasi belajar merupakan alat yang dapat menentukan keberhasilan dalam belajar. Keberhasilan belajar tersebut baik dalam bidang pengetahuan, nilai-nilai, maupun keterampilan. Motivasi belajar sangat tinggi pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Tanpa adanya motivasi belajar, keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pun akan sulit tercapai.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal pada siswa untuk melakukan suatu kegiatan belajar sehingga mencapai hasil pembelajaran tertentu baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun nilai-nilai. Motivasi belajar merupakan syarat mutlak dalam belajar.

## **b. Fungsi motivasi belajar**

Motivasi belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan belajar oleh siswa. Motivasi belajar memiliki beberapa fungsi, seperti dikemukakan oleh Sardiman (2011: 85) bahwa terdapat tiga fungsi motivasi belajar yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Mendorong manusia untuk berbuat, dalam kegiatan pembelajaran berarti menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar atau berlatih. Motivasi belajar akan menggerakkan siswa untuk melakukan suatu perbuatan belajar. Selain itu, motivasi belajar berfungsi menentukan arah perbuatan. Perbuatan siswa berupa kegiatan belajar akan diarahkan untuk mencapai tujuan atau hasil belajar tertentu. Menyeleksi perbuatan, maksudnya adalah menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan, tentunya perbuatan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Pendapat lain yang hampir sama dikemukakan oleh Oemar Hamalik (2011: 161) bahwa fungsi motivasi belajar yaitu:

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.

2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan.

Motivasi belajar berfungsi untuk mendorong timbulnya perbuatan, mengarahkan, dan menggerakkan. Mendorong timbulnya perbuatan yang dimaksud Oemar Hamalik yaitu perbuatan seperti belajar, tanpa adanya motivasi belajar seorang siswa tidak akan melakukan suatu perbuatan belajar. Mengarahkan, maksudnya bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai pengarah yang akan mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Tinggi rendahnya motivasi belajar akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan, artinya akan menentukan pula tercapai atau tidaknya hasil tertentu sesuai dengan yang diharapkan. Wasty Soemanto (2003: 121) mengemukakan bahwa, “Motivasi adalah penting bagi proses belajar, karena motivasi menggerakkan organisme, mengarahkan tindakan, serta memilih tujuan belajar yang dirasa paling berguna bagi kehidupan individu”.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi motivasi belajar yaitu mendorong, mengarahkan, dan menyeleksi perbuatan siswa dalam melakukan kegiatan belajar dan berlatih untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian hasil belajar. Artinya, tinggi rendahnya motivasi belajar siswa juga akan mempengaruhi ketercapaian

keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pada siswa. Motivasi belajar yang baik pada setiap siswa akan mewujudkan hasil belajar yang baik pula. Artinya, motivasi belajar yang baik akan menunjukkan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta yang baik pula.

**c. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar**

Motivasi belajar dalam diri siswa tidak dapat terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Oemar Hamalik (2011: 113) kemunculan motivasi belajar bergantung dan dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Tingkat kesadaran diri siswa atas kebutuhan yang mendorong tingkah laku atau perbuatannya dan kesadaran atas tujuan belajar yang hendak dicapainya.
2. Sikap guru terhadap kelas. Guru yang bersikap bijak dan selalu merangsang siswa untuk berbuat ke arah suatu tujuan yang jelas dan bermakna bagi kelas, akan menumbuhkan sifat intrinsik itu, tetapi bila guru lebih menitikberatkan pada rangsangan-rangsangan sepihak maka sifat ekstrinsik menjadi lebih dominan.
3. Pengaruh kelompok siswa. Apabila pengaruh kelompok selalu kuat maka motivasinya lebih condong ke sifat ekstrinsik.
4. Suasana kelas juga berpengaruh terhadap munculnya sifat tertentu pada motivasi belajar siswa.

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yang dimaksud oleh Oemar Hamalik adalah tingkat kesadaran diri siswa atas kebutuhan dan tujuan belajar, sikap guru terhadap kelas, pengaruh kelompok siswa, dan suasana kelas. Kesadaran diri siswa merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Sikap guru terhadap kelas, pengaruh kelompok siswa, dan

suasana kelas, merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi yang berasal dari luar diri siswa.

Pendapat lain mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dikemukakan oleh Herminarto Sofyan & Hamzah B. Uno (2012: 17) bahwa:

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik yang berupa hasrat atau keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar untuk mencapai cita-cita, sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar dibagi menjadi dua yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar berasal dari dalam diri individu. Faktor intrinsik yaitu berupa hasrat atau keinginan berhasil, dan dorongan kebutuhan belajar untuk mencapai cita-cita. Siswa yang mempunyai keinginan berhasil dan dorongan belajar untuk mencapai cita-cita, akan memiliki motivasi belajar tinggi, dan sebaliknya siswa yang tidak memiliki keinginan berhasil serta dorongan untuk mencapai cita-cita, maka motivasi belajarnya akan cenderung lebih rendah. Sedangkan faktor ekstrinsik yaitu faktor yang berasal dari luar individu yang meliputi adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Menurut Ali Imron (Eveline Siregar & Hartini Nara, 2014: 53), terdapat enam unsur atau faktor yang mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran. Faktor tersebut adalah:



1. Cita-cita/aspirasi pembelajar
2. Kemampuan pembelajar
3. Kondisi pembelajar
4. Kondisi lingkungan pembelajar
5. Unsur-unsur dinamika belajar/pembelajaran
6. Upaya guru dalam membelajarkan pembelajar.

Pendapat Ali Imron di atas, sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2009: 89 – 92), bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

1. Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita siswa akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan siswa untuk belajar.

2. Kemampuan belajar

Siswa yang memiliki kemampuan belajar tinggi akan lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa akan lebih sering memperoleh keberhasilan dalam belajar dan keberhasilan akan meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut.

3. Kondisi jasmani dan rohani siswa

Kondisi siswa yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar adalah kondisi jasmani dan kondisi rohani siswa. Kondisi jasmani dan rohani siswa yang baik akan membuat motivasi belajar siswa juga baik, sebaliknya apabila kondisi jasmani dan rohani siswa kurang baik, maka akan membuat motivasi belajar siswa pun menjadi menurun.

#### 4. Kondisi lingkungan kelas

Kondisi lingkungan kelas merupakan faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar yang berasal dari luar individu. Kondisi lingkungan kelas misalnya seperti suasana belajar.

#### 5. Unsur-unsur dinamis belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya tidak stabil dalam proses belajar atau dapat berubah-ubah. Perubahan unsur-unsur tersebut dapat berupa tidak ada menjadi ada, dari lemah menjadi kuat, maupun dari sedikit menjadi banyak dan sebaliknya. Unsur dinamis belajar meliputi bahan belajar, suasana belajar, dan kondisi subyek pembelajar.

#### 6. Upaya guru membelajarkan siswa

Upaya yang dimaksud adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa, penguasaan materi oleh guru, cara menyampaikan materi kepada siswa, dan menarik perhatian siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar tersebut yaitu hasrat atau keinginan berhasil, kebutuhan dan kesadaran belajar, cita-cita atau aspirasi, kondisi pembelajar, kondisi lingkungan belajar, kelompok siswa, unsur dinamika belajar, dan upaya guru membelajarkan siswa.

#### **d. Indikator motivasi belajar**

Motivasi belajar yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda antara satu siswa dengan siswa yang lain. Ada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, ada pula siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Motivasi belajar yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa. Tinggi rendahnya motivasi belajar seorang siswa dapat diukur melalui indikator motivasi belajar.

Menurut Sardiman (2011: 83) yang dapat menjadi indikator motivasi belajar seseorang adalah sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah.

Indikator tekun menghadapi tugas dapat terlihat dari sikap siswa yang selalu mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh dan menyelesaikan tugas tersebut tepat waktu. Indikator kedua yaitu ulet menghadapi kesulitan, maksudnya bahwa siswa tidak lekas putus asa ketika menghadapi kesulitan dalam belajar. Apabila menghadapi kesulitan dalam belajar, maka siswa tersebut akan mencari solusi atau pemecahan masalah dari kesulitan yang dihadapinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. Siswa dengan motivasi belajar tinggi akan

menganggap masalah sebagai tantangan untuk diselesaikan bukan sebagai hambatan. Lebih senang bekerja mandiri ketika harus mengerjakan tugas atau soal ulangan yang sifatnya individu, namun ketika pekerjaan bersifat kelompok, siswa dengan motivasi belajar tinggi akan mampu mengemukakan pendapat ketika berdiskusi. Selain dapat mengemukakan pendapat, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi juga akan mampu mempertahankan apa yang diyakininya. Siswa tersebut akan merasa yakin dengan kemampuan yang dimiliki. Indikator motivasi belajar yang terakhir yaitu siswa akan senang mencari dan kemudian memecahkan masalah, misalnya dengan mengerjakan setiap soal dalam modul atau mencari contoh soal dan latihan dari sumber lain. Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti yang disebutkan di atas, artinya seseorang tersebut memiliki motivasi belajar yang cukup kuat. Motivasi belajar yang kuat akan sangat berpengaruh penting dalam pencapaian hasil belajar.

Menurut Herminarto Sofyan & Hamzah B. Uno (2012: 26) bahwa:

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator meliputi: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang “siswa” dapat belajar dengan baik.

Indikator motivasi belajar yang dimaksud Herminarto Sofyan & Hamzah B. Uno yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil. Siswa yang

memiliki keinginan berhasil akan belajar lebih giat untuk dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki motivasi belajar tinggi. Indikator yang kedua, yaitu adanya dorongan dan kebutuhan belajar, artinya jika siswa memiliki kesadaran akan kebutuhan belajar, maka siswa tersebut akan memiliki motivasi belajar tinggi. Ketiga, adanya harapan dan cita-cita masa depan dimana cita-cita dan harapan akan membuat siswa melakukan kegiatan belajar lebih bersemangat demi tercapainya cita-cita dan harapan tersebut. Motivasi belajar siswa yang mempunyai harapan dan cita-cita untuk dicapai akan lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa yang tidak memiliki harapan dan cita-cita. Indikator motivasi belajar selanjutnya, yaitu adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Motivasi belajar siswa yang tinggi juga dapat terlihat dari beberapa indikator seperti rasa keingintahuan tinggi, senang menghadapi tantangan/kesulitan, merasa yakin dirinya mampu, dan berkeinginan menjadi lebih baik dari sebelumnya (Hamzah B. Uno, 2011: 7 – 9). Pendapat lain mengenai indikator motivasi belajar dikemukakan oleh Sugihartono, dkk. (2013: 78), bahwa motivasi belajar tinggi dapat ditemukan dalam sifat dan perilaku siswa antara lain:

1. Adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi.
2. Adanya perasaan dan keterlibatan afektif siswa yang tinggi dalam proses belajar.

3. Adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa seseorang yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat terlihat dari indikator motivasi belajar yaitu tekun dalam menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa), lebih senang bekerja mandiri, keinginan mendalami materi yang diberikan, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, senang mencari serta memecahkan masalah, dan berkeinginan menjadi lebih baik dari sebelumnya.

### **3. Media Pembelajaran *Typing Master***

#### **a. Media pembelajaran**

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Seperti dikemukakan oleh Rusman (2012: 169) bahwa, “Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar mengajar”. Media pembelajaran terdiri atas dua suku kata yaitu media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arief S. Sadiman: 1996). Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan media penyampai pesan. Media yang digunakan dalam pembelajaran

sebagai perantara pesan berupa materi pelajaran oleh guru kepada siswa disebut media pembelajaran (Rusman: 2012).

Menurut Sutirman (2013: 15), “Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Media yang dimaksud oleh Sutirman yaitu komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional yang dapat merangsang siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Pendapat lain mengenai media pembelajaran dikemukakan Yudhi Munadi (2013: 7-8) bahwa:

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran yang dimaksud oleh Yudhi Munadi adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber (guru) secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerima pesan (siswa) dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga merangsang siswa untuk belajar dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.

#### **b. Media pembelajaran *Typing Master***

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar mengajar (Rusman, 2012: 169). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga merangsang siswa untuk belajar dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.

*Typing Master* adalah sebuah *software* yang berguna untuk melatih siswa dalam mempelajari mengetik sistem 10 jari buta. Media pembelajaran *Typing Master* adalah sebuah *software* untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan berguna untuk melatih siswa dalam mempelajari mengetik sistem 10 jari buta, sehingga hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dapat tercapai. *Software* ini dipublikasikan oleh laman <http://www.typingmaster.com>. *Typing Master* menampilkan secara langsung hasil kemampuan mengetik sehingga siswa yang berlatih dapat mengetahui kecepatan mengetiknya, keakuratan, dan durasi waktu yang digunakan. Tampilan awal *Typing Master* mengharuskan siswa memasukan identitas berupa nama, sehingga pada saat mencetak hasil tes atau hasil latihan sudah tertera nama masing-masing siswa yang melakukan latihan. Hal tersebut dapat memudahkan guru dalam dokumentasi hasil latihan siswa.

Tampilan awal media pembelajaran *Typing Master* dapat terlihat pada gambar 2.





Gambar 2. Tampilan Awal *Typing Master*

Manfaat penggunaan *Typing Master*, sesuai dengan uraian yang dimuat dalam laman *Typing Innovation Group Ltd.* ([www.typingmaster.com](http://www.typingmaster.com)) adalah sebagai berikut:

1. Melatih siswa belajar mengetik dengan 10 jari tanpa melihat *keyboard*. Media pembelajaran *Typing Master* menyediakan berbagai latihan yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar dan berlatih mengetik sistem 10 jari buta.
2. Meningkatkan kecepatan mengetik siswa. Penggunaan media *Typing Master* akan membantu meningkatkan kecepatan mengetik siswa secara berkala. Semakin sering siswa berlatih mengetik sistem 10 jari menggunakan *Typing Master*, siswa akan semakin tinggi kecepatan maupun ketepatan mengetiknya.

3. Meningkatkan motivasi belajar siswa karena belajar mengetik menjadi lebih menyenangkan dengan keragaman bentuk latihan yang diberikan dalam bentuk *game*. Latihan berbentuk *game* akan membuat kegiatan belajar dan berlatih menjadi lebih menarik, sehingga akan meningkatkan motivasi belajar dan berlatih siswa.
4. Membantu guru dalam mengajar mengetik menjadi lebih mudah. Guru akan dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi mengenai cara mengetik sistem 10 jari buta kepada siswa dengan media pembelajaran *Typing Master*.
5. Menampilkan langsung hasil latihan atau pun tes sehingga siswa dapat mengetahui perkembangan keterampilan mengetiknya pada setiap latihan.
6. Siswa dapat belajar secara mandiri dengan *Typing Master*. Artinya bahwa *Typing Master* memungkinkan siswa dapat belajar maupun berlatih mengetik meskipun tanpa pengawasan dari guru.
7. Menghemat waktu dan tenaga guru karena tidak perlu menghitung lagi hasil kecepatan karena hasil sudah dapat terlihat dan dapat dicetak, sehingga guru dapat lebih fokus pada kebutuhan individu siswa.

*Typing Master* menyediakan dua pilihan skala ukuran kecepatan mengetik yaitu KPM (*keystrokes per minute*) dan WPM (*word per minute*). KPM adalah hitungan kecepatan berdasarkan jumlah hentakan per menit atau jumlah karakter yang diketik dalam satu menit, sedangkan

WPM adalah hitungan kecepatan berdasarkan jumlah kata yang diketik dalam satu menit. Skala ukuran kecepatan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan melalui menu *setting* yang tersedia dalam *Typing Master*.

*Typing Master* dilengkapi dengan aplikasi berbagai macam permainan untuk meningkatkan keterampilan mengetik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan semangat belajar dan berlatih pada siswa, sehingga hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari pun dapat tercapai dengan baik.

Terdapat beberapa bentuk latihan dalam aplikasi *Typing Master* yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta seperti *Touch Typing Course*, *Typing Test*, dan *Games*. Penjelasan untuk masing-masing bentuk latihan yang disediakan dalam aplikasi *Typing Master* tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. *Touch Typing Course*

Berikut merupakan gambar tampilan untuk *Touch Typing Course*.

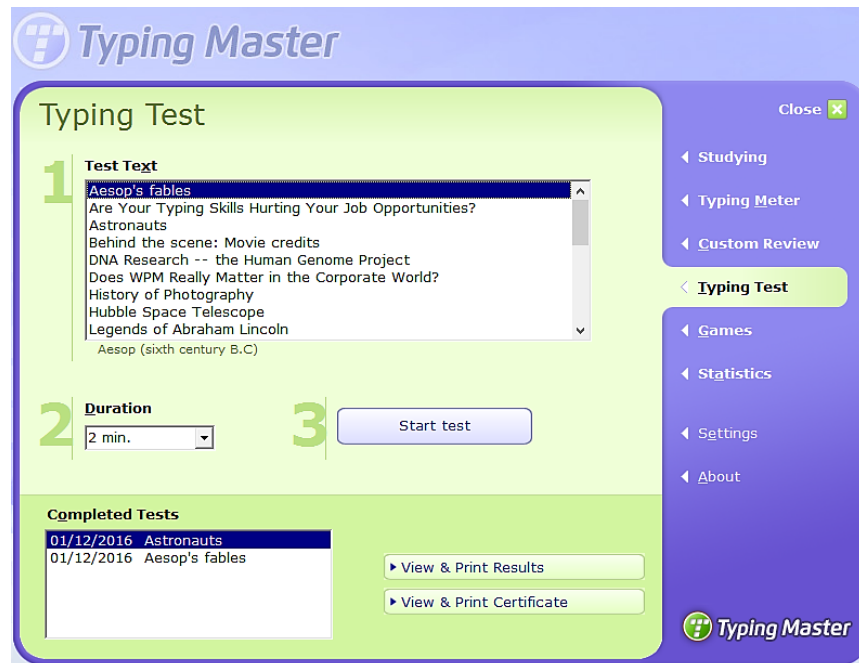


Gambar 3. Tampilan *Touch Typing Course* pada *Typing Master*

*Touch Typing Course* adalah fasilitas yang disediakan dalam *Typing Master* untuk mengenalkan fungsi atau penugasan setiap jari dalam mengetik huruf. Melalui kursus ini, siswa dapat berlatih dan meningkatkan kecepatan mengetik sistem 10 jari buta. Latihan mengetik dalam kursus ini dibagi ke dalam 12 *lesson*, setiap *lesson* menyediakan latihan untuk huruf baru yang berbeda. Masing-masing *lesson* dari *lesson* 1 – 12 terdiri atas tahapan latihan, mulai dari latihan huruf baru (*new keys*), latihan dalam bentuk kata (*word drill*), latihan dalam bentuk kalimat (*sentence drill*), dan latihan dalam bentuk paragraf (*paragraph drill*).

## 2. *Typing Test*

Berikut merupakan tampilan awal *Typing Test* dalam *Typing Master*.



Gambar 4. Tampilan Awal *Typing Test* dalam *Typing Master*

*Typing Test* merupakan fasilitas dalam *Typing Master* yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan mengetik sistem 10 jari buta siswa. Terdapat banyak pilihan teks atau naskah berbahasa Inggris yang dapat dipilih untuk mengukur kemampuan mengetik. *Typing Test* hanya menyediakan naskah dalam bahasa Inggris, namun apabila guru menginginkan tes menggunakan naskah berbahasa Indonesia, guru dapat menambahkannya sendiri dalam *Test Text*. Selain itu, dalam *Typing Test* disediakan pula perintah *Durations*, sehingga guru dapat mengatur durasi waktu tes sesuai dengan kebutuhan. Pengguna juga dapat melihat atau mencetak langsung hasil tes melalui perintah *View & Print Result* atau *View &*

*Print Certificate*. Hasil tes tersebut memuat keterangan lengkap mengenai nama siswa/pengguna, kecepatan mengetik, keakuratan atau ketepatan, dan durasi waktu yang digunakan.

### 3. Games

Berikut merupakan tampilan awal *Games* dalam *Typing Master*.



Gambar 5. Tampilan Awal *Games* dalam *Typing Master*

*Games* merupakan fasilitas yang disediakan dalam *Typing Master* yang dapat digunakan untuk melatih dan mengukur keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa dalam bentuk permainan. Tersedianya *games* dalam *Typing Master* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa terhindar dari rasa bosan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Typing Master* memiliki banyak manfaat. Selain dapat

meningkatkan kemampuan mengetik sistem 10 jari buta siswa, media tersebut juga dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Typing Master* juga dilengkapi dengan aplikasi berupa *games* sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi beragam, menarik, dan tidak membosankan. Hasil dari setiap latihan maupun tes juga langsung dapat diketahui sehingga siswa dapat mengetahui perkembangan keterampilan mengetik dari mulai kecepatan, keakuratan/ketepatan, dan durasi waktu yang digunakan pada setiap latihan yang dikerjakan.

### c. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran memiliki banyak fungsi dan manfaat. Menurut Rusman (2012: 162), ada beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran di antaranya:

1. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para siswa sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan pada para siswa.
2. Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sub komponen yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran.
3. Sebagai pengarah dalam pembelajaran.
4. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar.
5. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran.
6. Mengurangi terjadinya verbalisme. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang akan memperjelas pesan yang disampaikan.
7. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.

Terdapat tujuh manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Rusman, yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran yang menentukan hasil belajar, sebagai pengarah dalam pembelajaran, sebagai pembangkit perhatian dan motivasi siswa, meningkatkan hasil dan proses pembelajaran, mengurangi terjadinya verbalisme, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera. Manfaat tersebut pada dasarnya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga proses belajar menjadi menarik dan hasil belajar dapat tercapai dengan baik.

Fungsi media dalam proses pembelajaran cukup penting untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Selain fungsi media pembelajaran, Rusman (2012: 164) juga mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat lebih menumbuhkan motivasi belajar.
2. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.



Sudjana & Rivai (Sutirman, 2013: 17) mengemukakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar bermanfaat agar:

1. Pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa. Perhatian dan motivasi belajar siswa dapat meningkat, apabila dalam pembelajaran guru memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Perhatian dan motivasi yang meningkat, akan membuat siswa lebih semangat dalam melakukan belajar sehingga keberhasilan belajar akan lebih mudah tercapai.
2. Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami siswa. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan dan menjelaskan materi belajar sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar. Penggunaan media pembelajaran akan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi sehingga akan membuat siswa tidak cepat bosan ketika belajar.
4. Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar. Tidak hanya guru yang aktif menjelaskan materi pembelajaran tetapi dengan media pembelajaran siswa juga dituntut untuk aktif di dalam kelas.

Arief S. Sadiman, dkk. (1996: 17-18) mengemukakan fungsi secara umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif peserta didik.
4. Memberikan rangsangan pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar.

Fungsi media pembelajaran menurut Arief S. Sadiman yaitu dapat membuat penyajian pesan atau materi pelajaran menjadi lebih jelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi ajar, dan sebaliknya dapat membantu siswa dalam memahami materi ajar. Fungsi yang kedua adalah mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan kegiatan belajar dilakukan kapan saja dan di mana saja oleh siswa. Fungsi selanjutnya yaitu dapat mengatasi sifat pasif peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi akan mendorong peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar. Fungsi yang terakhir yaitu media pembelajaran dapat memberikan rangsangan pengalaman dan persepsi yang sama antara satu siswa dengan siswa lainnya terhadap materi belajar.

Menurut Suwardi (2007: 76), fungsi media pembelajaran diantaranya:

1. Media sebagai sumber belajar. Media sebagai sumber belajar maksudnya media yang digunakan oleh guru dapat berfungsi sebagai tempat di mana bahan pembelajaran itu berada. Wujud media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat berupa manusia, benda, peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh bahan pembelajarannya.

2. Media sebagai alat bantu. Media sebagai alat bantu maksudnya media mempunyai fungsi untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi lebih menarik. Media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari.

Pendapat lain mengenai fungsi media pembelajaran disampaikan oleh Yudhi Munadi (2013: 36) bahwa:

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh yang besar baik dari segi manfaat maupun fungsinya. Media pembelajaran sebagai sumber belajar dan dapat memperjelas pesan atau materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat mengatasi sifat pasif peserta didik, artinya dengan media pembelajaran yang tepat peserta didik akan lebih aktif dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Selain itu, dengan media pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar serta dapat

menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran sangat berperan dalam membantu ketercapaian hasil belajar siswa.

**d. Indikator keefektifan media pembelajaran**

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran secara tepat, akan membuat suasana belajar menjadi kondusif, sehingga siswa dapat belajar dengan baik, dan hasil belajar pun dapat tercapai secara optimal. Tepat atau tidaknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat dinilai dari efektivitas media pembelajaran tersebut. Efektivitas berasal dari kata efektif, yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti dapat membawa hasil atau berhasil guna. Efektivitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti keberhasilan. Efektivitas media pembelajaran adalah keberhasilan media pembelajaran dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Keberhasilan atau kegagalan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat terlihat dari hasil belajar yang dicapai. Semakin tinggi hasil belajar yang dicapai, berarti semakin tinggi pula keefektifan media pembelajaran tersebut.

Efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran dapat diketahui melalui penilaian dari siswa. Siswa merasakan langsung dampak atau pengaruh dari penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru, sehingga penilaian dari siswa dapat digunakan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media atau efektivitas media pembelajaran

tersebut. Media pembelajaran dikatakan efektif dalam pembelajaran apabila media tersebut dapat berperan sesuai dengan fungsi dan tujuan penggunaan media pembelajaran. Rusman (2012: 168) mengemukakan bahwa keberhasilan media pembelajaran dapat terlihat dari:

1. Menjadikan konsep yang abstrak menjadi konkret, sehingga mudah dipahami oleh siswa.
2. Tidak membawa objek berbahaya, bisa digantikan dengan gambar, foto, atau modul.
3. Memperjelas objek pesan.
4. Berintegrasi dengan lingkungan (kontekstual)
5. Menimbulkan motivasi, kreativitas, dan inovatif siswa.
6. Seragamnya pengamatan dan fokus pesan menjadi lebih jelas
7. Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.

Keberhasilan media pembelajaran dapat terlihat dari apakah media tersebut dapat menjadikan konsep yang abstrak menjadi konkret atau tidak, artinya membuat suatu penjelasan atau materi menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa atau tidak. Apabila materi belajar lebih mudah dipahami oleh siswa dengan bantuan media pembelajaran, berarti media tersebut berhasil atau efektif dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, apabila dengan menggunakan media pembelajaran justru akan membuat siswa menjadi lebih susah memahami materi belajar, berarti media tersebut tidak efektif digunakan dalam pembelajaran tersebut. Indikator yang kedua yaitu tidak membawa obyek yang berbahaya, artinya media tersebut tidak membahayakan untuk siswa maupun guru. Ketiga, memperjelas obyek pesan. Apabila media pembelajaran dapat memperjelas obyek pesan, artinya media tersebut efektif dan sebaliknya. Indikator selanjutnya yaitu berintegrasi dengan lingkungan,

menimbulkan motivasi, kreativitas, dan inovatif siswa, seragamnya pengamatan dan fokus pesan menjadi lebih jelas, serta mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa. Apabila suatu media pembelajaran dapat memenuhi semua indikator di atas, maka media pembelajaran dapat dikatakan berhasil guna atau memiliki efektivitas dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dikatakan berhasil guna apabila dapat memenuhi fungsi yaitu menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan minat/motivasi belajar siswa, menarik perhatian siswa, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran, mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar, serta mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar (Mohammad Jauhar, 2011: 99). Menurut Kemp dan Dayton (Rusman, 2012: 168), penggunaan media pembelajaran dapat dikatakan berhasil guna apabila dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan dan peningkatan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, 2) pembelajaran dapat lebih menarik, 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, 4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat efisien, 5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, 6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimanapun diperlukan, 7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan 8) peran guru berubah ke arah yang positif.

Pendapat Kemp dan Dayton di atas sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo (2014: 124) bahwa kontribusi media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Penyajian materi ajar menjadi lebih standar (lebih mudah diahami dan sesuai dengan tujuan pembelajaran).
2. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

3. Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif.
4. Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi.
5. Kualitas belajar dapat ditingkatkan.
6. Pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan.
7. Meningkatkan sikap positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat/baik.
8. Memberikan nilai positif bagi pengajar.

Media pembelajaran dikatakan berhasil guna apabila berfungsi sebagaimana mestinya sesuai dengan tujuan penggunaan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yaitu penyajian pesan pembelajaran lebih terstandar, pembelajaran menjadi lebih menarik, kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, membangkitkan motivasi belajar, kreatifitas, dan inovatif siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Untuk melengkapi kajian teori yang telah diuraikan, maka berikut disajikan beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisa (2015) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mengetik Manual Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Yogyakarta”. Penelitian tersebut merupakan penelitian *ex-post facto* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Subyek dalam penelitian tersebut adalah siswa kelas XI AP yang berjumlah 64 orang. Hasil dari penelitian tersebut

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mengetik manual. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar mengetik manual. Terdapat pengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mengetik manual. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini yaitu pada variabel bebas motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran dan variabel terikat berupa prestasi belajar mengetik. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada variabel bebas X1 yang dalam penelitian terdahulu yaitu penggunaan media pembelajaran, sedangkan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *Typing Master*. Perbedaan selanjutnya pada variabel Y pada penelitian terdahulu yaitu prestasi belajar mengetik manual, sedangkan pada penelitian ini yaitu keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa. Perbedaan yang lain antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada subyek penelitian, waktu, dan tempat penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yunita Febriana (2015) dengan judul “Pengaruh Fasilitas, Disiplin, dan Motivasi Belajar terhadap Kecepatan Mengetik Manual pada Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Pekalongan Tahun Pelajaran 2013/2014”. Penelitian tersebut merupakan penelitian populasi karena subyek



penelitian adalah seluruh siswa kelas X program keahlian Administrasi Perkantoran tahun ajaran 2013/2014 sebanyak 67 siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara fasilitas, disiplin, dan motivasi belajar baik secara parsial maupun simultan terhadap kecepatan mengetik manual. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini yaitu pada variabel bebas motivasi belajar dan variabel terikat keterampilan mengetik. Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu pada penelitian terdahulu terdapat tiga variabel bebas berupa fasilitas, disiplin, dan motivasi belajar, sedangkan variabel bebas pada penelitian ini yaitu motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master*. Perbedaan lainnya antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada subyek penelitian, waktu, dan tempat penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hariyati (2014) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 12 Palu”. Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian kuantitatif. Subyek dalam penelitian adalah siswa SMP Negeri 12 Palu yang berjumlah 67 siswa. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 12 Palu dengan tingkat hubungan kuat. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan

penelitian ini yaitu pada variabel bebas berupa penggunaan media pembelajaran dan variabel terikat berupa hasil belajar. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu hanya terdapat satu variabel bebas yaitu penggunaan media pembelajaran, sementara pada penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master*. Perbedaaan selanjutnya yaitu pada variabel terikat penelitian terdahulu berupa hasil belajar, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Perbedaan lainnya antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada subyek penelitian, waktu, dan tempat penelitian.

### **C. Kerangka Pikir**

#### **1. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta**

Motivasi belajar adalah suatu kekuatan atau tenaga yang mendorong dan mengarahkan seseorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga mencapai hasil pembelajaran tertentu. Hasil pembelajaran tertentu dalam penelitian ini yaitu berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal, yaitu faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Adanya motivasi belajar dalam diri setiap siswa akan mendorong siswa untuk aktif melakukan kegiatan belajar dan berlatih secara rutin dan terus menerus, sehingga dapat mencapai hasil belajar

berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta secara optimal. Adanya motivasi belajar yang baik akan mewujudkan hasil belajar yang baik pula. Berdasarkan penjelasan tersebut, diduga motivasi belajar mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pada siswa.

## 2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master* terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga merangsang siswa untuk belajar dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa yang berasal dari luar individu. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki fungsi cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran akan membantu guru dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran, serta memberikan makna yang lebih dari proses pembelajaran sehingga memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajarnya.

*Typing Master* adalah sebuah *software* yang berguna untuk melatih siswa dalam mempelajari teknik mengetik sistem 10 jari buta. *Software* ini diperuntukkan bagi siswa yang akan berlatih mengetik dari mulai pemula hingga menjadi profesional. *Typing Master* menampilkan secara langsung hasil kemampuan mengetik sehingga siswa yang berlatih

mengetahui kecepatan mengetik yang diperolehnya secara langsung. Media pembelajaran *Typing Master* dilengkapi dengan aplikasi berbagai macam permainan untuk meningkatkan kecepatan mengetik, sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan membantu dalam penguasaan keterampilan yang diinginkan. Media pembelajaran *Typing Master* akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga siswa akan lebih bersemangat dalam belajar maupun berlatih dan pada akhirnya hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pun akan tercapai dengan baik. Sebaliknya, apabila pemilihan dan penggunaan media pembelajaran kurang tepat maka hasil pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan media pembelajaran *Typing Master* diduga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pencapaian hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pada siswa.

### 3. Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master* terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

Hasil belajar merupakan akibat dari pengalaman dan proses belajar berupa perubahan tingkah laku pada seseorang baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Keterampilan mengetik

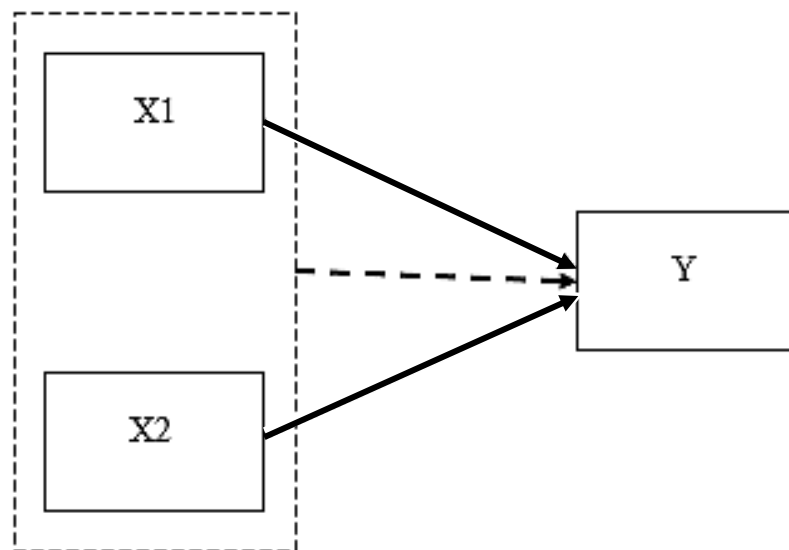
sistem 10 jari buta merupakan hasil belajar yang berupa perubahan tingkah laku pada keterampilan (psikomotor). Hasil belajar merupakan sesuatu yang harus dicapai dalam proses belajar. Tercapai atau tidaknya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut juga akan mempengaruhi ketercapaian keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Pencapaian hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dipengaruhi oleh faktor internal yaitu motivasi belajar siswa dan faktor eksternal yaitu penggunaan media pembelajaran *Typing Master*. Motivasi belajar siswa yang tinggi akan mendorong siswa untuk aktif melakukan kegiatan belajar dan berlatih dalam mengetik sistem 10 jari buta secara rutin dan terus menerus, sehingga hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dapat tercapai dengan baik. Sedangkan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* merupakan faktor eksternal yang juga akan mempengaruhi dalam pencapaian hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Penggunaan media pembelajaran *Typing Master* akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar maupun berlatih dan pada akhirnya hasil belajar berupa keterampilan mengetik pun akan tercapai dengan baik.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* diduga secara bersama-sama mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap pencapaian

hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pada siswa.

Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat terlihat seperti pada gambar 6.



Gambar 6. Paradigma Penelitian

Keterangan:

X1 : Motivasi belajar

X2 : Penggunaan media pembelajaran *Typing Master*

Y : Keterampilan mengetik sistem 10 jari buta

————→ : Pengaruh individual variabel bebas terhadap variabel terikat

- - - - -> : Pengaruh bersama-sama variabel bebas terhadap variabel terikat

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten.
2. Terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten.
3. Terdapat pengaruh positif motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *ex-post facto*. Penelitian *ex-post facto* yaitu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi untuk mengetahui faktor-faktor yang menjadi penyebab timbulnya peristiwa itu tanpa adanya perlakuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena informasi data yang diperoleh disajikan dalam bentuk angka dan dianalisis menggunakan analisis statistik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

##### **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Klaten yang beralamat di Jalan Mataram 5, Belangwetan, Klaten Utara, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan Juli 2017 sampai bulan Agustus 2017.

##### **C. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian yang memiliki nilai bervariasi, ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut untuk kemudian ditarik kesimpulan. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu:



1. Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah motivasi belajar (X1) dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* (X2).
2. Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa yang dinyatakan dalam Y.

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

##### **1. Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa**

Keterampilan mengetik sistem 10 jari buta merupakan hasil belajar yang berupa keterampilan (psikomotorik). Keterampilan mengetik sistem 10 jari buta tersebut dapat terlihat dari indikator antara lain posisi jari-jari saat mengetik, posisi duduk saat mengetik, pandangan mata saat mengetik, kecepatan mengetik, dan keakuratan atau akurasi mengetik.

##### **2. Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal pada siswa yang mengarahkan siswa untuk melakukan suatu kegiatan belajar sebagai usaha untuk mencapai hasil tertentu. Motivasi belajar siswa yang tinggi dapat terlihat dari sikap dan tingkah laku siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat diketahui dari beberapa indikator yaitu tekun menghadapi tugas, ulet

menghadapi kesulitan, lebih senang bekerja mandiri, keinginan mendalami materi yang diberikan, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah, serta berkeinginan untuk menjadi lebih baik.

### **3. Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master***

Media pembelajaran *Typing Master* merupakan *software* yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga merangsang siswa untuk belajar dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai. Penggunaan media *Typing Master* dalam pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami materi mengenai mengetik sistem 10 jari buta yang disampaikan oleh guru, karena media pembelajaran dapat memperjelas materi pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran *Typing Master* juga dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar serta berlatih, dan pada akhirnya keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pun dapat tercapai secara optimal.

Efektivitas media pembelajaran dapat terlihat dari pencapaian hasil belajar yang baik. Semakin baik hasil belajar yang dicapai, maka semakin tinggi pula efektivitas media pembelajaran. Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Typing Master* dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu penyajian pesan pembelajaran lebih terstandar, pembelajaran menjadi lebih menarik, kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, membangkitkan motivasi belajar, kreatifitas, dan inovatif siswa,

meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

## E. Populasi dan Subyek Penelitian

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten, terdiri dari 3 kelas yaitu kelas X AP 1, X AP 2, dan X AP 3 dengan total siswa sebanyak 104 orang. Rincian jumlah siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rincian Jumlah Siswa setiap Kelas

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	X AP 1	36
2	X AP 2	34
3	X AP 3	34
<b>Jumlah Total Siswa</b>		<b>104</b>

(Sumber: Data Siswa Kelas X AP di SMK Negeri 4 Klaten)

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Rumus yang digunakan untuk menentukan besarnya sampel yaitu menggunakan rumus dari *Isaac* dan *Michael* berikut:

$$s = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2 (N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

Keterangan:

- s = Jumlah sampel
  - $\lambda^2$  = Chi kuadrat untuk tingkat kesalahan 5% yaitu 3,841
  - N = Jumlah populasi
  - P = Peluang benar (0,5)
  - Q = Peluang salah (0,5)
  - d = Perbedaan antara rerata sampel dengan rerata populasi
- (Sugiyono, 2015: 67)

Perhitungan jumlah sampel:

$$s = \frac{3,841 \cdot 104 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,05^2 (104-1) + 3,841 \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$s = \frac{99,866}{1,21775}$$

$$s = 82,00862$$

$$s = 82$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, untuk populasi sebanyak 104 siswa dengan tingkat kesalahan 5% maka jumlah sampelnya yaitu 82 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling yaitu *simple random sampling* di mana sampel akan dipilih secara acak. Teknik ini digunakan karena populasi mempunyai karakteristik yang sama atau homogen dan merupakan populasi terbatas atau N dapat dihitung.

(Mikha Agus Widiyanto, 2013: 113)

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Angket atau kuesioner**

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data di mana partisipan atau responden mengisi pernyataan yang diberikan oleh peneliti. Kuesioner dalam penelitian ini bersifat tertutup, yaitu kuesioner yang jawabannya sudah disediakan oleh peneliti sehingga partisipan atau responden hanya perlu memilih salah satu jawaban yang

sudah tersedia. Kuesioner ini digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran *Typing Master*, dan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta berdasarkan indikator yang telah disebutkan.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pencarian data mengenai hal-hal atau variabel yang sudah tersedia dalam bentuk gambar, arsip, atau catatan sebagai pendukung penelitian. Pengumpulan data dengan teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa daftar nama siswa yang digunakan untuk pemilihan sampel penelitian.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner disusun berdasarkan indikator dari setiap variabel. Kuesioner bersifat tertutup di mana setiap pertanyaan atau pernyataan disertai dengan alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh responden sesuai dengan keadaan dirinya. Alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan skala *Likert*.

Skala *Likert* dimodifikasi dengan empat alternatif jawaban yaitu selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KD) dan tidak pernah (TP). Empat alternatif jawaban dipilih karena alasan kecenderungan

responden memberikan pilihan jawaban pada kategori tengah yang dapat menyebabkan tidak diperolehnya informasi pasti. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti memodifikasi skala *Likert* dengan menggunakan kategori pilihan genap (Sukardi, 2003).

Alternatif jawaban yang telah ditentukan diberi bobot nilai untuk mengetahui skor dari jawaban responden dan mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif agar dapat dianalisis menggunakan analisis statistik. Adapun bobot penilaian untuk setiap alternatif jawaban dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Pedoman Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu (SL)	4	1
Sering (SR)	3	2
Kadang-kadang (KD)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

(Sumber: Sukardi, 2003: 147)

Penyusunan angket atau kuesioner berdasarkan kisi-kisi yang berasal dari indikator masing-masing variabel. Variabel dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran *Typing Master*, dan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen dari masing-masing variabel yang akan diteliti:

a. Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

Berdasarkan teori tentang keterampilan mengetik sistem 10 jari buta yang telah dipaparkan sebelumnya, diperoleh kisi-kisi

instrumen keterampilan mengetik sistem 10 jari buta seperti terlihat pada tabel 5.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

No.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1.	Posisi jari-jari saat mengetik	1, 2, 3, 4	4
2.	Posisi duduk saat mengetik	5, 6*, 7*, 8*, 9, 10, 11	7
3.	Pandangan mata saat mengetik	12*, 13*, 14	3
4.	Kecepatan mengetik	15, 16	2
5.	Keakuratan/akurasi mengetik	17, 18	2
<b>Jumlah</b>		18	18

(\* Pernyataan negatif)

b. Motivasi Belajar

Berdasarkan teori motivasi belajar yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperoleh kisi-kisi instrumen motivasi belajar seperti terlihat pada tabel 6.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Motivasi Belajar

No.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1.	Tekun menghadapi tugas	1, 2, 3, 4, 5	5
2.	Ulet menghadapi kesulitan	6, 7*, 8, 9	4
3.	Lebih senang bekerja mandiri	10, 11	2
4.	Keinginan mendalami materi yang diberikan	12, 13, 14	3
5.	Dapat mempertahankan pendapatnya	15, 16, 17	3
6.	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	18, 19, 20, 21	4
7.	Senang mencari dan memecahkan masalah	22, 23, 24	3
8.	Berkeinginan menjadi lebih baik	25, 26, 27	3
<b>Jumlah</b>		27	27

(\* Pernyataan negatif)

c. Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master*

Berdasarkan teori tentang penggunaan media pembelajaran *Typing Master* yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperoleh kisi-kisi instrumen penggunaan media pembelajaran *Typing Master* seperti terlihat pada tabel 7.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master*

No.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1.	Penyajian pesan lebih terstandar	1, 2, 3	3
2.	Pembelajaran lebih menarik	4, 5, 6, 7	4
3.	Membangkitkan motivasi belajar, kreatifitas, dan inovatif siswa	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	7
4.	Pembelajaran menjadi interaktif	15, 16, 17, 18	4
5.	Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu	19, 20, 21	3
6.	Meningkatkan kualitas pembelajaran	22, 23, 24, 25, 26, 27	6
<b>Jumlah</b>		27	27

2. Pedoman Dokumentasi

Pengumpulan data dengan teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa daftar nama siswa guna membantu dalam menentukan sampel sebagai subyek penelitian.

## H. Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun merupakan instrumen yang baik untuk penelitian. Instrumen dikatakan baik apabila memenuhi dua persyaratan yaitu valid dan reliabel. Apabila instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya, maka akan



diketahui butir-butir yang sah digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

Uji coba instrumen dalam penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Yogyakarta pada kelas X kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran. Alasan memilih SMK Negeri 1 Yogyakarta sebagai tempat uji coba instrumen karena sekolah tersebut memiliki karakteristik yang hampir sama dengan SMK Negeri 4 Klaten, yaitu sama-sama merupakan SMK Negeri yang memiliki akreditasi A untuk kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran, sama-sama menerapkan kurikulum 2013 untuk kelas X dan KTSP untuk kelas XI dan XII, serta sama-sama menerapkan media pembelajaran *Typing Master* dalam mata diklat otomasi perkantoran. Uji coba instrumen melibatkan 30 siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Yogyakarta.

Uji coba instrumen dilakukan dengan menggunakan dua pengujian sebagai berikut:

### **1. Uji Validitas**

Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat validitas dan kesahihan suatu instrumen penelitian. Validitas dalam pengertiannya yang paling umum adalah ketepatan dan kecermatan suatu alat dalam menjalankan fungsi ukurnya. Kuesioner sebagai instrumen penelitian dapat dikatakan valid apabila daftar pernyataan atau pertanyaan dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS versi 22.0*.

Apabila  $r_{hitung}$  lebih besar atau sama dengan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 maka butir pernyataan tersebut valid. Namun apabila  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  maka pernyataan tersebut tidak valid. Berdasarkan tabel nilai  $r$  *Product Moment* untuk N 30 maka df (N-2) yaitu 28 dengan taraf signifikan 0,05 maka besarnya  $r_{tabel}$  adalah 0,361 (Anas Sudijono, 2014: 401).

Adapun ringkasan hasil uji validitas instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	Jumlah Butir Semula	Nomor Butir Gugur	Jumlah Butir Gugur	Jumlah Butir Valid
Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta (Y)	18	13, 14	2	16
Motivasi Belajar (X1)	27	25	1	26
Penggunaan Media Pembelajaran <i>Typing Master</i> (X2)	27	1, 11, 13	3	24

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Tabel hasil uji validitas instrumen penelitian tersebut menunjukkan bahwa, terdapat 16 butir pernyataan valid untuk variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, 26 butir pernyataan valid untuk variabel motivasi belajar, dan 24 butir pernyataan valid untuk variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master*. Butir-butir pernyataan valid inilah yang digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian untuk masing-masing variabel setelah validasi adalah sebagai berikut:

a. Keterampilan mengetik sistem 10 jari buta

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen penelitian, pada variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dari 18 butir pernyataan terdapat 2 butir pernyataan gugur. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta setelah validasi dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta setelah Validasi

No.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1.	Posisi jari-jari saat mengetik	1, 2, 3, 4	4
2.	Posisi duduk saat mengetik	5, 6*, 7*, 8*, 9, 10, 11	7
3.	Pandangan mata saat mengetik	12*	1
4.	Kecepatan mengetik	13, 14	2
5.	Keakuratan/akurasi mengetik	15, 16	2
<b>Jumlah</b>		<b>16</b>	<b>16</b>

(\* Pernyataan negatif)

b. Motivasi belajar

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen penelitian, pada variabel motivasi belajar dari 27 butir pernyataan terdapat 1 butir pernyataan gugur. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian variabel motivasi belajar setelah validasi dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Motivasi Belajar setelah Validasi

No.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1.	Tekun menghadapi tugas	1, 2, 3, 4, 5	5
2.	Ulet menghadapi kesulitan	6, 7*, 8, 9	4
3.	Lebih senang bekerja mandiri	10, 11	2
4.	Keinginan mendalami materi yang diberikan	12, 13, 14	3
5.	Dapat mempertahankan pendapatnya	15, 16, 17	3
6.	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	18, 19, 20, 21	4
7.	Senang mencari dan memecahkan masalah	22, 23, 24	3
8.	Berkeinginan menjadi lebih baik	25, 26	2
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>26</b>

(\* Pernyataan negatif)

c. Penggunaan media pembelajaran *Typing Master*

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen penelitian, pada variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* dari 27 butir pernyataan terdapat 3 butir pernyataan gugur. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* setelah validasi dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master* setelah Validasi

No.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1.	Penyajian pesan lebih terstandar	1, 2	2
2.	Pembelajaran lebih menarik	3, 4, 5, 6	4
3.	Membangkitkan motivasi belajar, kreatifitas, dan inovatif siswa	7, 8, 9, 10, 11	5
4.	Pembelajaran menjadi interaktif	12, 13, 14, 15	4
5.	Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu	16, 17, 18	3
6.	Meningkatkan kualitas pembelajaran	19, 20, 21, 22, 23, 24	6
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>24</b>

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi alat ukur penelitian. Instrumen penelitian dinyatakan reliabel atau handal apabila hasil pengukuran menunjukkan hasil yang tetap meskipun dilakukan pengambilan berkali-kali dalam kurun waktu yang berbeda. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan program *SPSS versi 22.0*. Instrumen dinyatakan reliabel jika  $r_{hitung}$  lebih besar atau sama dengan  $r_{tabel}$  (0,60) dengan interpretasi kuat dan sebaliknya jika  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  (0,60) maka instrumen dikatakan tidak reliabel. Nilai koefisien reliabilitas yang semakin tinggi akan menunjukkan semakin reliabel suatu instrumen tersebut. Nilai perhitungan dapat diinterpretasikan dengan tingkat koefisien korelasi menggunakan pedoman seperti pada tabel 12.

Tabel 12. Pedoman Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi (r)

Basarnya Nilai r	Interpretasi
0,00 – 1,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sumber: Sugiyono, 2014: 231)

Adapun hasil uji reliabilitas instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Reliabilitas	Interpretasi
Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta (Y)	0,871	Sangat Kuat
Motivasi Belajar (X1)	0,934	Sangat Kuat
Penggunaan Media Pembelajaran <i>Typing Master</i> (X2)	0,932	Sangat Kuat

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Tabel hasil uji reliabilitas instrumen tersebut menunjukkan bahwa masing-masing instrumen untuk variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, variabel motivasi belajar, dan variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* berada dalam kategori interpretasi sangat kuat. Berdasarkan penjelasan tersebut maka instrumen untuk masing-masing variabel dinyatakan reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

## I. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian, sehingga dapat diketahui sebaran datanya. Variabel yang dijelaskan dalam penelitian

ini yaitu motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran *Typing Master*, dan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Mean, median, modus, dan standar deviasi

Mean merupakan deskripsi data yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Median merupakan deskripsi data yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil. Modus merupakan deskripsi data yang didasarkan atas nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut. Standar deviasi atau simpangan baku merupakan nilai statistik yang digunakan untuk menentukan bagaimana sebaran data dalam sampel, dan seberapa dekat titik data individu ke mean nilai sampel.

b. Tabel distribusi frekuensi

1) Menentukan banyak kelas interval (i)

Penentuan banyak kelas interval menggunakan rumus *Sturges*, yaitu:

$$i = 1 + 3,3 \log n$$

Keterangan:

i = jumlah kelas interval

log = logaritma

n = jumlah data

(Mikha Agus Widiyanto, 2013: 25)

2) Menghitung rentang data (*range*)

Menghitung rentang data menggunakan rumus:

$$R = X_t - X_r$$

Keterangan:

R = rentang data

$X_t$  = skor maksimum

$X_r$  = skor minimum

(Mikha Agus Widiyanto, 2013: 25)

3) Menghitung panjang kelas interval (p)

Menghitung panjang kelas menggunakan rumus:

$$p = \frac{\text{rentang data}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

(Mikha Agus Widiyanto, 2013: 25)

c. Tabel kecenderungan masing-masing variabel

Deskripsi ini dilakukan untuk pengkategorian skor masing-masing variabel. Kecenderungan variabel dilakukan dengan pengkategorian skor yang diperoleh menggunakan mean ideal ( $M_i$ ) dan nilai standar deviasi ideal ( $SD_i$ ). Skor yang diperoleh masing-masing variabel kemudian dikategorikan menggunakan pedoman seperti terlihat pada tabel 14.



Tabel 14. Pedoman Pengkategorian Kecenderungan Variabel

Interval	Kategori
$X \geq (Mi + 1,5 SDi)$	Sangat tinggi
$Mi \leq X < (Mi + 1,5 SDi)$	Tinggi
$(Mi - 1,5 SDi) \leq X < Mi$	Rendah
$X < (Mi - 1,5 SDi)$	Sangat rendah

(Sumber: Djemari Mardapi, 2008 : 123)

Keterangan:

X : Skor responden

Mi : Mean/rata-rata ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maks ideal + skor min ideal)SDi : Standar deviasi ideal =  $\frac{1}{6}$  (skor maks ideal – skor min ideal)d. *Pie Chart*

*Pie Chart* atau diagram lingkaran merupakan bentuk penyajian data yang dinyatakan dalam bentuk lingkaran ( $360^\circ$ ).

(Mikha Agus Widiyanto, 2013: 33)

## 2. Uji Prasyarat Analisis

### a) Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Persamaan regresi dikatakan baik apabila mempunyai data variabel bebas dan data variabel terikat berdistribusi normal. Rumus yang digunakan untuk uji normalitas adalah *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan program *SPSS 22.0 for windows*. Apabila signifikansi  $> 0,05$  maka data dinyatakan normal dan sebaliknya apabila signifikansi  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak normal.

b) Uji linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas mempunyai hubungan yang linear atau tidak terhadap variabel terikat. Uji linearitas dalam penelitian ini menggunakan uji F pada taraf signifikansi 5% dengan menggunakan program *SPSS 22.0 for windows*. Apabila diperoleh  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  maka data dikatakan tidak linear, sebaliknya apabila  $F_{hitung}$  lebih kecil atau sama dengan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dikatakan linear.

c) Uji multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk memenuhi persyaratan analisis regresi ganda yaitu untuk mengetahui terjadinya multikolinieritas dalam hubungan antara variabel bebas. Jika nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) lebih kecil dari 10,00 maka tidak terjadi multikolinieritas, sebaliknya jika nilai VIF lebih besar dari 10,00 maka terjadi multikolinieritas. Apabila terdapat multikolinieritas antar variabel bebas, maka uji regresi ganda tidak dapat dilanjutkan. Namun jika tidak terdapat multikolinieritas antar variabel bebas maka uji regresi ganda dapat dilanjutkan. Penghitungan uji multikolinieritas dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 22.0 for windows*.

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Analisis regresi linear sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji hipotesis satu dan dua yaitu untuk mengetahui pengaruh antar masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat. Pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yaitu dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  atau membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05. Persamaan umum analisis regresi linear sederhana yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- Y = subyek dalam variabel dependen yang diprediksi
- a = harga Y ketika harga X = 0 (harga konsisten)
- b = angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan jika (-) maka arah garis turun.
- X = subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

(Sugiyono, 2014: 261)

#### b. Analisis regresi linear ganda

Analisis regresi linear ganda digunakan untuk menguji hipotesis tiga yaitu untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas secara bersama-sama dengan variabel terikat. Perhitungan analisis regresi linear ganda menggunakan bantuan program *SPSS 22.0 for windows*.

Persamaan regresi linear ganda yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan:

Y = variabel dependen  
 a = harga konstanta  
 b<sub>1</sub> = koefisien regresi pertama  
 b<sub>2</sub> = koefisien regresi kedua  
 X<sub>1</sub> = variabel independen pertama  
 X<sub>2</sub> = variabel independen kedua

(Sugiyono, 2014: 275)

c. Sumbangan Efektif (SE)

Sumbangan efektif digunakan untuk mengetahui besarnya sumbangan secara efektif setiap prediktor (X) terhadap kriterium (Y) dengan tetap memperhitungkan variabel bebas lain yang tidak diteliti. SE dihitung menggunakan rumus berikut:

$$SE\% = SR\% \times R^2$$

Keterangan:

SE% = sumbangan efektif dari suatu prediktor  
 SR% = sumbangan relatif dari suatu prediktor  
 R<sup>2</sup> = koefisien determinasi

(Sutrisno Hadi, 2014: 39)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Tempat Penelitian**

SMK Negeri 4 Klaten merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di kabupaten Klaten yang beralamat di Jalan Mataram 5, Belangwetan, Klaten Utara, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Terdapat empat kompetensi keahlian di SMK Negeri 4 Klaten yaitu Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, serta Teknik Komputer dan Jaringan.

SMK Negeri 4 Klaten memiliki sebanyak 29 ruang kelas, dan beberapa ruang praktik berupa laboratorium bahasa, laboratorium komputer Administrasi Perkantoran dan TKJ, laboratorium komputer akuntansi, laboratorium praktik perkantoran, laboratorium praktik pemasaran, laboratorium manual akuntansi, dan laboratorium praktik mengetik manual. SMK Negeri 4 Klaten sudah menerapkan kurikulum 2013 untuk kelas X, sedangkan KTSP untuk kelas XI dan XII. Adapun visi dan misi SMK Negeri 4 Klaten adalah sebagai berikut:

##### **a. Visi**

Mewujudkan SMK Negeri 4 Klaten menjadi sekolah berstandar nasional dan internasional yang dapat menghasilkan tenaga kerja profesional, berbudi pekerti luhur dan mandiri.

b. Misi

- 1) Menyiapkan tenaga kerja menengah yang bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa.
- 2) Menyiapkan tenaga kerja menengah yang profesional dan mampu berwirausaha.
- 3) Meningkatkan pelayanan berstandar Sistem Manajemen Mutu (SMM) menurut ISO 9001 : 2000.

## 2. Deskripsi Data

Terdapat tiga variabel dalam penelitian ini yaitu keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, motivasi belajar, dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master*. Pada bagian ini disajikan deskripsi data dari masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.

### a. Variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta

Data variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta diperoleh dari angket dengan 16 butir pernyataan dan jumlah responden sebanyak 82 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, besarnya skor maksimum adalah 59 dan skor minimum adalah 27. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan *SPSS 22.0 for Windows* dan diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 41,17; nilai tengah (*Median*) sebesar 39,00; modus (*Mode*) sebesar 38,00; dan standar deviasi sebesar 7,488. Distribusi frekuensi tabel dapat dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

## 1) Menentukan jumlah kelas interval (i)

Jumlah kelas interval dihitung menggunakan rumus *Sturges* yaitu jumlah kelas interval (i) =  $1 + 3,3 \log n$  dimana n adalah jumlah responden.

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah kelas interval (i)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 82 \\
 &= 1 + 3,3 (1,9138) \\
 &= 1 + 6,3155 \\
 &= 7,3155 \text{ dibulatkan menjadi } 7
 \end{aligned}$$

2) Menentukan rentang kelas (*range*)

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang kelas (R)} &= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \\
 &= 59 - 27 \\
 &= 32
 \end{aligned}$$

## 3) Menentukan panjang kelas interval (p)

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas interval (p)} &= \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah kelas interval}} \\
 &= \frac{32}{7} \\
 &= 4,571 \text{ dibulatkan menjadi } 5
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan kelas interval tersebut harus memenuhi persyaratan yang dirumuskan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 p \cdot i &\geq R + 1 \\
 5 \cdot 7 &\geq 32 + 1 \\
 35 &\geq 33
 \end{aligned}$$

(Mikha Agus Widiyanto, 2013: 25)

Distribusi frekuensi variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Variabel Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

No.	Kelas Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	57 – 61	1	1,22
2	52 – 56	11	13,41
3	47 – 51	8	9,76
4	42 – 46	16	19,51
5	37 – 41	21	25,61
6	32 – 36	19	23,17
7	27 – 31	6	7,32
<b>Total</b>		<b>82</b>	<b>100,00</b>

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Data variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta kemudian dikategorikan dengan pedoman seperti terlihat pada tabel 16.

Tabel 16. Pedoman Pengkategorian Kecenderungan Variabel

Interval	Kategori
$X \geq (Mi + 1,5 SDi)$	Sangat tinggi
$Mi \leq X < (Mi + 1,5 SDi)$	Tinggi
$(Mi - 1,5 SDi) \leq X < Mi$	Rendah
$X < (Mi - 1,5 SDi)$	Sangat rendah

(Sumber: Djemari Mardapi, 2008: 123)

Mean ideal ( $Mi$ ) dan standar deviasi ideal ( $SDi$ ) diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Mean ideal (Mi)} &= \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal}) \\
 &= \frac{1}{2} ((16 \times 4) + (16 \times 1)) \\
 &= \frac{1}{2} (64 + 16)
 \end{aligned}$$



$$= \frac{1}{2} (80)$$

$$= 40$$

$$\text{Standar Deviasi ideal (SDi)} = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (64 - 16)$$

$$= \frac{1}{6} (48)$$

$$= 8$$

$$1,5 \text{ SDi} = 1,5 \times 8$$

$$= 12$$

$$\text{Kelompok sangat tinggi} = X \geq (Mi + 1,5 \text{ SDi})$$

$$= X \geq (40 + 12)$$

$$= X \geq 52$$

$$\text{Kelompok tinggi} = Mi \leq X < (Mi + 1,5 \text{ SDi})$$

$$= 40 \leq X < (40 + 12)$$

$$= 40 \leq X < 52$$

$$\text{Kelompok rendah} = (Mi - 1,5 \text{ SDi}) \leq X < Mi$$

$$= (40 - 12) \leq X < 40$$

$$= 28 \leq X < 40$$

$$\text{Kelompok sangat rendah} = X < (Mi - 1,5 \text{ SDi})$$

$$= X < (40 - 12)$$

$$= X < 28$$

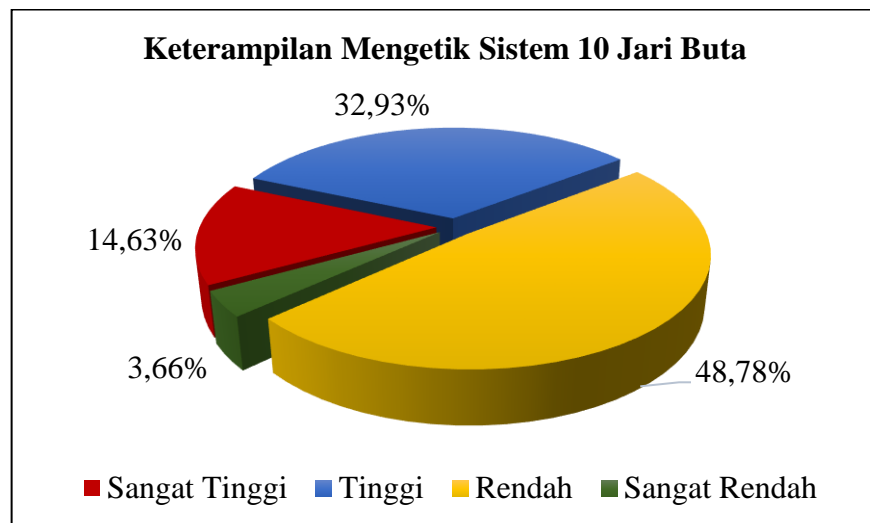
Berdasarkan data kecenderungan yang telah dihitung, dapat dibuat distribusi frekuensi kecenderungan variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta seperti terlihat pada tabel 17.

Tabel 17. Kecenderungan Variabel Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

No.	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	52 – 64	Sangat Tinggi	12	14,63
2	40 – 51	Tinggi	27	32,93
3	28 – 39	Rendah	40	48,78
4	0 – 27	Sangat Rendah	3	3,66
<b>Total</b>			<b>82</b>	<b>100,00</b>

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Berdasarkan tabel 17, dapat diketahui bahwa kecenderungan variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta untuk kategori sangat tinggi sebanyak 12 siswa (14,63%), kategori tinggi sebanyak 27 siswa (32,93%), kategori rendah sebanyak 40 siswa (48,78%), dan kategori sangat rendah sebanyak 3 siswa (3,66%). Pengelompokkan kecenderungan variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dapat digambarkan dalam *pie chart* seperti terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. *Pie Chart* Kecenderungan Variabel Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

*Pie chart* yang terlihat pada gambar 7 menunjukkan bahwa variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta memiliki kecenderungan variabel pada kategori **rendah** yaitu sebesar **48,78%**.

#### b. Variabel motivasi belajar

Data motivasi belajar diperoleh dari angket atau kuesioner dengan 26 butir pernyataan dan jumlah responden sebanyak 82 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh besarnya skor maksimum adalah 80 dan skor minimum adalah 45. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan *SPSS 22.0 for Windows* dan diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 61,99; nilai tengah (*Median*) sebesar 60,00; modus (*Mode*) sebesar 70,00; dan standar deviasi sebesar 9,572. Distribusi frekuensi tabel dapat dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

## 1) Menentukan jumlah kelas interval (i)

Jumlah kelas interval dihitung dengan menggunakan rumus *Sturges* yaitu jumlah kelas interval (i) =  $1 + 3,3 \log n$  dimana n adalah jumlah responden.

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah kelas interval (i)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 82 \\
 &= 1 + 3,3 (1,9138) \\
 &= 1 + 6,3155 \\
 &= 7,3155 \text{ dibulatkan menjadi } 8
 \end{aligned}$$

2) Menentukan rentang kelas (*range*)

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang kelas (R)} &= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \\
 &= 80 - 45 \\
 &= 35
 \end{aligned}$$

## 3) Menentukan panjang kelas interval (p)

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas interval (p)} &= \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah kelas interval}} \\
 &= \frac{35}{8} \\
 &= 4,475 \text{ dibulatkan menjadi } 5
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan kelas interval tersebut harus memenuhi persyaratan yang dirumuskan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 p \cdot i &\geq R + 1 \\
 5 \cdot 8 &\geq 35 + 1 \\
 40 &\geq 36
 \end{aligned}$$

Distribusi frekuensi variabel motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 18.

Tabel 18. Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar

No.	Kelas Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	80 – 84	1	1,22
2	75 – 79	9	10,98
3	70 – 74	13	15,85
4	65 – 69	12	14,63
5	60 – 64	11	13,41
6	55 – 59	18	21,95
7	50 – 54	10	12,20
8	45 – 49	8	9,76
<b>Total</b>		<b>82</b>	<b>100,00</b>

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Data variabel motivasi belajar kemudian dikategorikan dengan pedoman pengkategorian kecenderungan variabel seperti terlihat pada tabel 19.

Tabel 19. Pedoman Pengkategorian Kecenderungan Variabel

Interval	Kategori
$X \geq (Mi + 1,5 SDi)$	Sangat tinggi
$Mi \leq X < (Mi + 1,5 SDi)$	Tinggi
$(Mi - 1,5 SDi) \leq X < Mi$	Rendah
$X < (Mi - 1,5 SDi)$	Sangat rendah

(Sumber: Djemari Mardapi, 2008 : 123)

Mean ideal ( $Mi$ ) dan standar deviasi ideal ( $SDi$ ) diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Mean ideal (Mi)} &= \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal}) \\
 &= \frac{1}{2} ((26 \times 4) + (26 \times 1)) \\
 &= \frac{1}{2} (104 + 26)
 \end{aligned}$$

$$= \frac{1}{2} (130)$$

$$= 65$$

$$\text{Standar Deviasi ideal (SDi)} = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (104 - 26)$$

$$= \frac{1}{6} (78)$$

$$= 13$$

$$1,5 \text{ SDi} = 1,5 \times 13$$

$$= 19,5$$

$$\text{Kelompok sangat tinggi} = X \geq (Mi + 1,5 \text{ SDi})$$

$$= X \geq (65 + 19,5)$$

$$= X \geq 84,5$$

$$= \text{dibulatkan menjadi } X \geq 85$$

$$\text{Kelompok tinggi} = Mi \leq X < (Mi + 1,5 \text{ SDi})$$

$$= 65 \leq X < (65 + 19,5)$$

$$= 65 \leq X < 84,5$$

$$= \text{dibulatkan menjadi } 65 \leq X < 85$$

$$\text{Kelompok rendah} = (Mi - 1,5 \text{ SDi}) \leq X < Mi$$

$$= (65 - 19,5) \leq X < 65$$

$$= 45,5 \leq X < 65$$

$$= \text{dibulatkan menjadi } 46 \leq X < 65$$

$$\begin{aligned}
 \text{Kelompok sangat rendah} &= X < (M_i - 1,5 SD_i) \\
 &= X < (65 - 19,5) \\
 &= X < 45,5 \\
 &= \text{dibulatkan menjadi } X < 46
 \end{aligned}$$

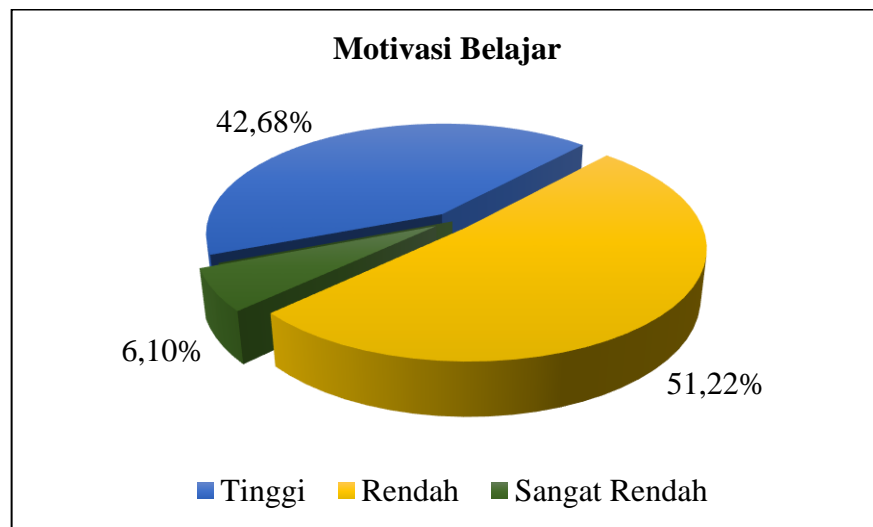
Berdasarkan data kecenderungan yang telah dihitung, maka dapat dibuat distribusi frekuensi kecenderungan variabel motivasi belajar seperti terlihat pada tabel 20.

Tabel 20. Kecenderungan Variabel Motivasi Belajar

No.	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	85 – 104	Sangat Tinggi	0	0,00
2	65 – 84	Tinggi	35	42,68
3	46 – 64	Rendah	42	51,22
4	0 – 45	Sangat Rendah	5	6,10
<b>Total</b>			<b>82</b>	<b>100,00</b>

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Berdasarkan tabel 20 dapat diketahui bahwa, tidak terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar pada kecenderungan sangat tinggi. Sedangkan kecenderungan motivasi belajar pada kategori tinggi sebanyak 35 siswa (42,68%), kategori rendah sebanyak 42 siswa (51,22%), dan kategori sangat rendah sebanyak 5 siswa (6,10%). Pengelompokkan kecenderungan variabel motivasi belajar dapat digambarkan dalam bentuk *pie chart* seperti terlihat pada gambar 8.



Gambar 8. *Pie Chart* Kecenderungan Variabel Motivasi Belajar

Gambar 8 menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki kecenderungan pada kategori **rendah** yaitu sebesar **51,22%**.

**c. Variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master***

Data variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* diperoleh dari angket dengan 24 butir pernyataan dan jumlah responden sebanyak 82 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, besarnya skor maksimum adalah 78 dan skor minimum adalah 40. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan *SPSS 22.0 for Windows* dan diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 59,91; nilai tengah (*Median*) sebesar 58,00; modus (*Mode*) sebesar 58,00; dan standar deviasi sebesar 9,184. Distribusi frekuensi tabel dapat dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:



## 1) Menentukan jumlah kelas interval (i)

Jumlah kelas interval dihitung dengan menggunakan rumus *Sturges* yaitu jumlah kelas interval (i) =  $1 + 3,3 \log n$  dimana n adalah jumlah responden.

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah kelas interval (i)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 82 \\
 &= 1 + 3,3 (1,9138) \\
 &= 1 + 6,3155 \\
 &= 7,3155 \text{ dibulatkan menjadi } 8
 \end{aligned}$$

2) Menentukan rentang kelas (*range*)

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang kelas (R)} &= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \\
 &= 78 - 40 \\
 &= 38
 \end{aligned}$$

## 3) Menentukan panjang kelas interval (p)

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas interval (p)} &= \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah kelas interval}} \\
 &= \frac{38}{8} \\
 &= 4,750 \text{ dibulatkan menjadi } 5
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan kelas interval tersebut harus memenuhi persyaratan yang dirumuskan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 p \cdot i &\geq R + 1 \\
 5 \cdot 8 &\geq 38 + 1 \\
 40 &\geq 39
 \end{aligned}$$

Distribusi frekuensi variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* dapat dilihat pada tabel 21.

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master*

No.	Kelas Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	75 – 79	6	7,32
2	70 – 74	8	9,76
3	65 – 69	13	15,85
4	60 – 64	7	8,54
5	55 – 59	21	25,60
6	50 – 54	17	20,73
7	45 – 49	8	9,76
8	40 – 44	2	2,44
<b>Total</b>		<b>82</b>	<b>100,00</b>

(Sumber: Data Primer yang diolah, 2017)

Data variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* kemudian dikategorikan dengan pedoman seperti terlihat pada tabel 22.

Tabel 22. Pedoman Pengkategorian Kecenderungan Variabel

Interval	Kategori
$X \geq (Mi + 1,5 SDi)$	Sangat tinggi
$Mi \leq X < (Mi + 1,5 SDi)$	Tinggi
$(Mi - 1,5 SDi) \leq X < Mi$	Rendah
$X < (Mi - 1,5 SDi)$	Sangat rendah

(Sumber: Djemari Mardapi, 2008: 123)

Mean ideal ( $Mi$ ) dan standar deviasi ideal ( $SDi$ ) diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Mean ideal (Mi)} &= \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal}) \\
 &= \frac{1}{2} ((24 \times 4) + (24 \times 1)) \\
 &= \frac{1}{2} (96 + 24)
 \end{aligned}$$

$$= \frac{1}{2} (120)$$

$$= 60$$

$$\text{Standar Deviasi ideal (SDi)} = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (96 - 24)$$

$$= \frac{1}{6} (72)$$

$$= 12$$

$$1,5 \text{ SDi} = 1,5 \times 12$$

$$= 18$$

$$\text{Kelompok sangat tinggi} = X \geq (Mi + 1,5 \text{ SDi})$$

$$= X \geq (60 + 18)$$

$$= X \geq 78$$

$$\text{Kelompok tinggi} = Mi \leq X < (Mi + 1,5 \text{ SDi})$$

$$= 60 \leq X < (60 + 18)$$

$$= 60 \leq X < 78$$

$$\text{Kelompok rendah} = (Mi - 1,5 \text{ SDi}) \leq X < Mi$$

$$= (60 - 18) \leq X < 60$$

$$= 42 \leq X < 60$$

$$\text{Kelompok sangat rendah} = X < (Mi - 1,5 \text{ SDi})$$

$$= X < (60 - 18)$$

$$= X < 42$$

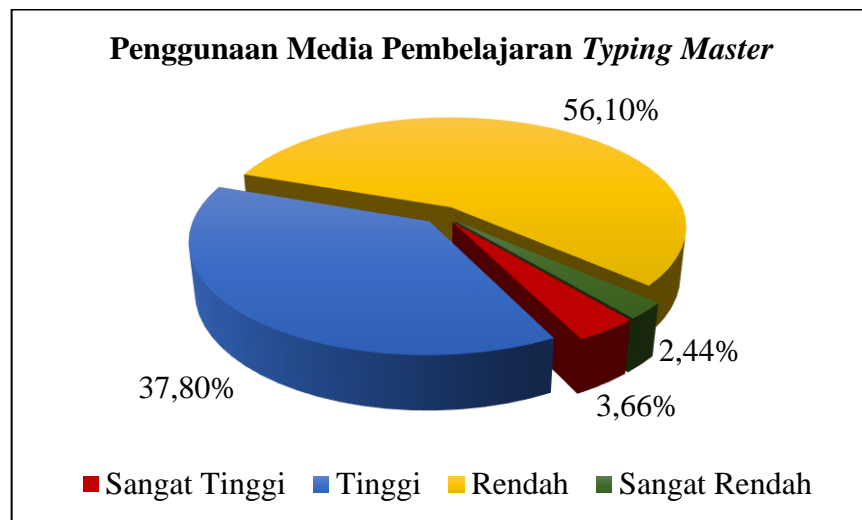
Berdasarkan data kecenderungan yang telah dihitung, maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi kecenderungan variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* seperti terlihat pada tabel 23.

Tabel 23. Kecenderungan Variabel Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master*

No.	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	78 – 96	Sangat Tinggi	3	3,66
2	60 – 77	Tinggi	31	37,80
3	42 – 59	Rendah	46	56,10
4	0 – 41	Sangat Rendah	2	2,44
<b>Total</b>			<b>82</b>	<b>100,00</b>

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Berdasarkan tabel 23, dapat diketahui bahwa kecenderungan variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* pada kategori sangat tinggi sebanyak 3 siswa (3,66%), kategori tinggi sebanyak 31 siswa (37,80%), kategori rendah sebanyak 46 siswa (56,10%), dan kategori sangat rendah sebanyak 2 siswa (2,44%). Pengelompokkan kecenderungan variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* dapat digambarkan dalam bentuk *pie chart* seperti terlihat pada gambar 9.



Gambar 9. *Pie Chart* Kecenderungan Variabel Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master*

Gambar *pie chart* tersebut menunjukkan bahwa variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* memiliki kecenderungan pada kategori **rendah** yaitu sebesar **56,10%**.

## B. Pengujian Prasyarat Analisis

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Persamaan regresi dikatakan baik apabila mempunyai data variabel bebas dan data variabel terikat berdistribusi normal. Rumus yang digunakan untuk uji normalitas adalah *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan program *SPSS 22.0 for windows*. Jika signifikansi  $> 0,05$  maka data dinyatakan normal dan sebaliknya jika signifikansi  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak normal. Hasil uji normalitas menggunakan *SPSS 22.0 for Windows* dapat dilihat pada tabel 24.

Tabel 24. Hasil Uji Normalitas Variabel

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		82
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,74105254
Most Extreme Differences	Absolute	,069
	Positive	,049
	Negative	-,069
Test Statistic		,069
<b>Asymp. Sig. (2-tailed)</b>		<b>,200</b>

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Berdasarkan tabel 24, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Asymp. Sig.) yaitu 0,200 lebih besar dari 0,05 atau ( $0,200 > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

## 2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* mempunyai hubungan linear atau tidak terhadap variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Uji linearitas dalam penelitian ini menggunakan uji F pada taraf signifikansi 5% dengan menggunakan program *SPSS 22.0 for windows*. Apabila diperoleh  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  maka data dikatakan tidak linear, sebaliknya apabila  $F_{hitung}$  lebih kecil atau sama dengan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dikatakan linear. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel 25.

Tabel 25. Ringkasan Hasil Uji Linearitas

No.	Variabel		F hitung	F tabel	Kesimpulan
	Bebas	Terikat			
1.	X1	Y	0,824	3,960	Linear
2.	X2	Y	1,764	3,960	Linear

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Berdasarkan tabel 25, dapat diketahui bahwa hasil uji linearitas antara variabel motivasi belajar (X1) dengan variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta (Y) diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 0,824 pada taraf signifikan 5%. Hasil  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  yaitu  $0,824 < 3,960$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel motivasi belajar (X1) dengan variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta (Y) memiliki hubungan yang linear. Uji linearitas variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* (X2) dengan variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta (Y) diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 1,764 pada taraf signifikan 5%. Hasil  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  yaitu  $1,764 < 3,960$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* (X2) dengan variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta (Y) memiliki hubungan yang linear.

### 3. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk memenuhi persyaratan analisis regresi ganda, yaitu untuk mengetahui terjadinya multikolinieritas dalam hubungan antara variabel bebas. Jika nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) lebih kecil dari 10,00 maka tidak terjadi multikolinieritas, sebaliknya jika nilai VIF lebih besar dari 10,00 maka

terjadi multikolinieritas. Apabila terdapat multikolinieritas antar variabel bebas, maka uji regresi ganda tidak dapat dilanjutkan. Namun jika tidak terdapat multikolinieritas antar variabel bebas maka uji regresi ganda dapat dilanjutkan. Hasil penghitungan uji multikolinieritas menggunakan bantuan *SPSS 22.0 for windows* dapat dilihat pada tabel 26.

Tabel 26. Ringkasan Hasil Uji Multikolinieritas

No.	Variabel	VIF	Keterangan
1.	Motivasi Belajar (X1)	5,587	Tidak terjadi multikolinieritas
2.	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Typing Master</i> (X2)	5,587	

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Berdasarkan tabel ringkasan hasil uji multikolinieritas dapat diketahui bahwa nilai VIF untuk variabel motivasi belajar (X1) dan variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* (X2) adalah 5,587 lebih kecil dari 10,00 atau  $5,587 < 10,00$  sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas.

### C. Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian hipotesis pertama dan kedua dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara sendiri-sendiri dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana. Pengujian hipotesis ketiga dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara



bersama-sama menggunakan teknik analisis regresi ganda. Kedua teknik ini menggunakan bantuan program *SPSS 22.0 for Windows*.

### 1. Pengujian Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten”. Bentuk hipotesis tersebut dapat dituliskan sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

$H_a$  : Terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

Pengujian hipotesis pertama menggunakan analisis regresi sederhana dengan bantuan *SPSS 22.0 for Windows*. Hasil uji hipotesis tersebut dapat dilihat pada tabel 27.

Tabel 27. Ringkasan Hasil Uji Regresi Sederhana (X1-Y)

Sumber	Koef.	r	$r^2$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	p	Ket.
Konst	4,775						Positif
X1	0,587	0,751	0,563	10,158	1,664	0,000	Signifikan

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

#### a. Persamaan garis regresi

Berdasarkan tabel ringkasan hasil uji regresi sederhana tersebut, maka persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan sebagai berikut:

$$Y = 4,775 + 0,587X_1$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi bernilai positif sebesar 0,587 yang berarti apabila nilai motivasi belajar ( $X_1$ ) meningkat satu satuan maka nilai keterampilan mengetik sistem 10 jari buta ( $Y$ ) akan meningkat 0,587 satuan.

b. Koefisien korelasi ( $r$ ) dan koefisien determinasi ( $r^2$ )

Berdasarkan tabel ringkasan hasil analisis regresi sederhana ( $X_1$ - $Y$ ) dapat diketahui bahwa nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,751 dan koefisien determinasi ( $r^2$ ) sebesar 0,563. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten sebesar 56,3% ( $0,563 \times 100\%$ ), sedangkan sisanya yaitu 43,7% ditentukan oleh variabel lain.

c. Pengujian signifikansi regresi sederhana

Pengujian signifikansi menggunakan uji  $t$ , bertujuan untuk mengetahui keberartian variabel motivasi belajar ( $X_1$ ) terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Berdasarkan tabel ringkasan hasil analisis regresi sederhana diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 10,158. Jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,664 pada taraf signifikansi 0,05 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $10,158 > 1,664$ ), sehingga variabel motivasi belajar ( $X_1$ ) dinyatakan mempunyai keberartian

atau pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

## 2. Pengujian Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten”. Bentuk hipotesis tersebut dapat dituliskan sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

$H_a$  : Terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

Pengujian hipotesis kedua menggunakan analisis regresi sederhana dengan bantuan *SPSS 22.0 for Windows*. Hasil uji hipotesis tersebut dapat dilihat pada tabel 28.

Tabel 28. Ringkasan Hasil Regresi Sederhana (X2-Y)

Sumber	Koef.	r	$r^2$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	p	Ket.
Konst	4,040						Positif
X2	0,620	0,760	0,578	10,463	1,664	0,000	Signifikan

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

a. Persamaan garis regresi

Berdasarkan tabel ringkasan hasil regresi sederhana tersebut, maka persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan sebagai berikut:

$$Y = 4,040 + 0,620X_2$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi bernilai positif sebesar 0,620 yang artinya apabila nilai penggunaan media pembelajaran *Typing Master* ( $X_2$ ) meningkat satu satuan maka nilai keterampilan mengetik sistem 10 jari buta ( $Y$ ) akan meningkat sebesar 0,620 satuan.

b. Koefisien korelasi ( $r$ ) dan koefisien determinasi ( $r^2$ )

Berdasarkan tabel ringkasan hasil analisis regresi sederhana ( $X_2$ - $Y$ ), bahwa koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,760 dan koefisien determinasi ( $r^2$ ) sebesar 0,578. Hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* memberikan kontribusi terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten sebesar 57,8% ( $0,578 \times 100\%$ ), sedangkan sisanya yaitu 42,2% ditentukan oleh variabel lain.

c. Pengujian signifikansi regresi sederhana

Pengujian signifikansi menggunakan uji  $t$ , bertujuan untuk mengetahui keberartian penggunaan media pembelajaran *Typing Master* ( $X_2$ ) terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

Berdasarkan tabel ringkasan hasil analisis regresi sederhana (X2-Y) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 10,463. Jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,664 pada taraf signifikansi 0,05 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $10,463 > 1,664$ ), sehingga variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* (X2) dinyatakan mempunyai keberartian atau pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

### 3. Pengujian Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh positif motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten”. Bentuk hipotesis tersebut dapat dituliskan sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh positif motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

$H_a$  : Terdapat pengaruh positif motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

Pengujian hipotesis ketiga menggunakan analisis regresi ganda dengan bantuan *SPSS 22.0 for Windows*. Hasil analisis regresi ganda tersebut dapat dilihat pada tabel 29.

Tabel 29. Ringkasan Hasil Analisis Regresi Ganda

Sumber	Koef.	R	R <sup>2</sup>	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	p	Ket.
Konst	2,579	0,774	0,599	59,031	3,960	0,000	Positif Signifikan
X1	0,270						
X2	0,365						

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

## a. Persamaan garis regresi

Berdasarkan tabel ringkasan hasil analisis regresi ganda tersebut, maka persamaan garis regresi ganda dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$Y = 2,579 + 0,270X_1 + 0,365X_2$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X1 sebesar 0,270 yang artinya apabila nilai motivasi belajar (X1) meningkat satu satuan maka nilai keterampilan mengetik sistem 10 jari buta (Y) meningkat sebesar 0,270 satuan dengan asumsi penggunaan media pembelajaran *Typing Master* (X2) tetap. Nilai koefisien penggunaan media pembelajaran *Typing Master* (X2) sebesar 0,365 yang artinya apabila nilai penggunaan media pembelajaran *Typing Master* (X2) meningkat satu satuan maka nilai keterampilan mengetik sistem 10 jari (Y) akan meningkat sebesar 0,365 satuan dengan asumsi motivasi belajar (X1) tetap.

b. Koefisien korelasi (R) dan koefisien determinasi (R<sup>2</sup>)

Berdasarkan tabel ringkasan hasil analisis regresi ganda diperoleh koefisien korelasi (R) sebesar 0,774 dan koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) sebesar 0,599. Hal ini menunjukkan bahwa variabel motivasi

belajar (X1) dan variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* (X2) memiliki kontribusi terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten sebesar 59,9% ( $0,599 \times 100\%$ ), sedangkan sisanya yaitu sebesar 40,1% ditentukan oleh variabel lain yang tidak diteliti.

c. Pengujian signifikansi regresi ganda

Pengujian signifikansi menggunakan uji F, bertujuan untuk mengetahui keberartian variabel motivasi belajar (X1) dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* (X2) terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta (Y). Hasil  $F_{hitung}$  kemudian dibandingkan dengan  $F_{tabel}$ . Apabila  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$ , maka terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat, begitu sebaliknya. Sebelum menentukan  $F_{tabel}$ , terlebih dahulu menentukan  $df_1$  dan  $df_2$  yaitu  $df_1 = k - 1$ , dan  $df_2 = n - k$  dimana  $n$  adalah jumlah sampel dan  $k$  adalah jumlah variabel bebas. Maka jumlah  $df_1 = 1$  ( $2 - 1$ ) dan  $df_2 = 80$  ( $82 - 2$ ), sehingga diperoleh  $F_{tabel}$  sebesar 3,960 pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil uji F menggunakan *SPSS 22.0*, diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 59,031. Jika dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  sebesar 3,960 pada taraf signifikansi 0,05 maka  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $59,031 > 3,960$ ), sehingga variabel motivasi belajar (X1) dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* (X2) mempunyai

pengaruh yang positif dan signifikan secara bersama-sama terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

#### 4. Sumbangan Efektif (SE)

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda dapat diketahui besarnya Sumbangan Efektif (SE) masing-masing variabel bebas (motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master*) dan variabel terikat (keterampilan mengetik sistem 10 jari buta). Besarnya sumbangan efektif dapat dilihat pada tabel 30.

Tabel 30. Ringkasan Hasil Perhitungan Sumbangan Efektif (SE)

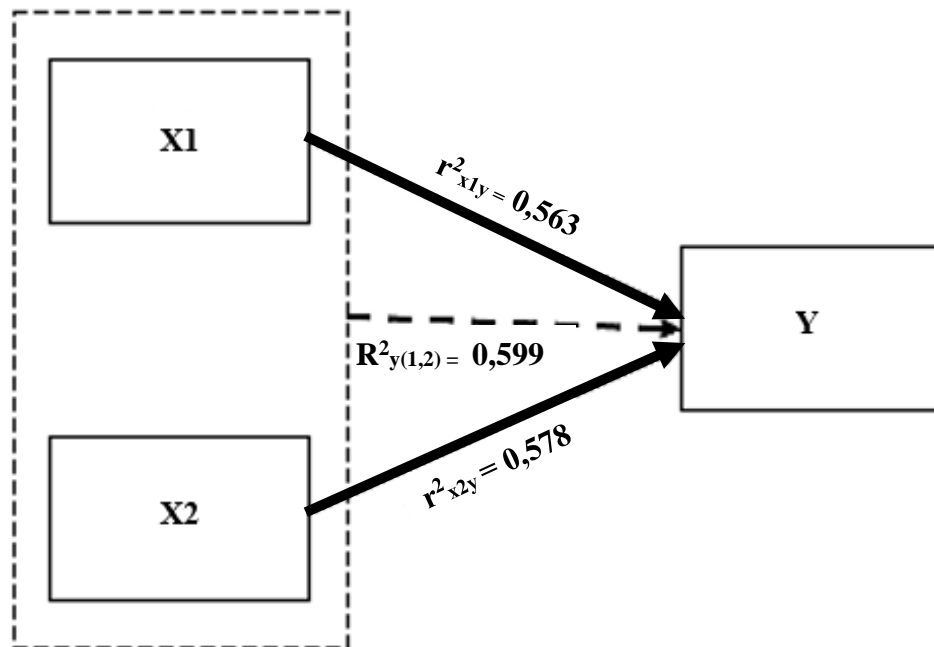
No.	Variabel	Sumbangan Efektif (SE)
1	Motivasi Belajar (X1)	25,97%
2	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Typing Master</i> (X2)	33,93%
<b>Total</b>		<b>59,90%</b>

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Berdasarkan tabel 30, dapat diketahui bahwa sumbangan efektif dari masing-masing variabel yaitu motivasi belajar (X1) sebesar 25,97% dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* (X2) sebesar 33,93%. Total dari sumbangan efektif sebesar 59,9% yang artinya secara bersama-sama variabel motivasi belajar (X1) dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* (X2) memberikan sumbangan efektif sebesar 59,9% terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, sedangkan sebesar 40,1% diberikan oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.



#### D. Pembahasan Hasil Penelitian



Gambar 10. Ringkasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, pengaruh penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, serta pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten. Ringkasan hasil penelitian pada gambar 10 dapat diuraikan dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar memiliki kecenderungan pada kategori rendah yaitu sebesar 51,22%. Berdasarkan hasil analisis regresi menggunakan bantuan *SPSS 22.0 for Windows* diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r_{xly}$ ) sebesar 0,751. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien korelasi bernilai positif, artinya terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Koefisien determinasi ( $r^2_{xly}$ ) yaitu sebesar 0,563 atau 56,3% yang artinya motivasi belajar memiliki kontribusi terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebesar 56,3% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Selanjutnya, dilakukan uji keberartian menggunakan uji t pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan analisis regresi diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 10,158. Jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  1,664 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $10,158 > 1,664$  sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki keberartian atau pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar maka akan semakin tinggi pula keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, sebaliknya semakin rendah motivasi belajar maka akan semakin rendah keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Sumbangan efektif motivasi

belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta yaitu sebesar 25,97%.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh teori yang mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang dapat mendorong timbulnya kegiatan belajar. Selain mendorong timbulnya kegiatan belajar, motivasi belajar juga akan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki dapat tercapai. Tingkat ketercapaian hasil belajar sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya motivasi belajar yang dimiliki oleh setiap siswa. Artinya bahwa tingkat ketercapaian keterampilan mengetik sistem 10 jari buta juga sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya motivasi belajar siswa. Adanya motivasi belajar yang baik akan mewujudkan hasil belajar yang baik pula (Sardiman, 2011: 75).

Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunita Febriana (2015) dengan judul “Pengaruh Fasilitas, Disiplin, dan Motivasi Belajar terhadap Kecepatan Mengetik Manual pada Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Pekalongan Tahun Pelajaran 2013/2014”. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar berupa kecepatan mengetik manual siswa dengan nilai  $r_{x3y}$  sebesar 0,760;  $r^2_{x3y}$  sebesar 0,577 dan  $t_{hitung}$  sebesar 2,798 dengan nilai signifikansi sebesar  $0,007 < 0,05$ .

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperkuat oleh teori dan hasil penelitian dari skripsi, maka tinggi rendahnya hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dipengaruhi oleh motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam atau dari luar diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar. Adanya motivasi belajar pada siswa akan mendorong siswa tersebut untuk aktif melakukan kegiatan belajar dan berlatih, sehingga akan membantu dalam pencapaian hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta secara optimal.

2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master* terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Typing Master* memiliki kecenderungan pada kategori rendah yaitu sebesar 56,10%. Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana menggunakan bantuan *SPSS 22.0 for Windows* diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r_{x2y}$ ) sebesar 0,760. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien korelasi bernilai positif, artinya terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Koefisien determinasi ( $r^2_{x2y}$ ) yaitu sebesar 0,578 atau 57,8% yang artinya penggunaan media pembelajaran memiliki kontribusi terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebesar 57,8% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor

lain. Selanjutnya dilakukan uji keberartian menggunakan uji t pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 10,463. Jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  1,664 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $10,463 > 1,664$  sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Typing Master* memiliki keberartian atau pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan media pembelajaran *Typing Master* maka akan semakin tinggi pula keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, sebaliknya semakin rendah penggunaan media pembelajaran *Typing Master* maka akan semakin rendah keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Sumbangan efektif penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta yaitu sebesar 33,93%.

Hasil analisis tersebut diperkuat oleh teori yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar mengajar (Rusman, 2012: 169). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga merangsang siswa untuk belajar dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran *Typing Master* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam belajar dan berlatih mengetik sistem 10 jari buta, di mana media tersebut dapat merangsang siswa untuk aktif belajar dan

berlatih sehingga hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pun dapat tercapai secara optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisa (2015) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mengetik Manual Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Yogyakarta”. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mengetik manual dengan  $r_{xly}$  sebesar 0,530;  $r^2_{xly}$  sebesar 0,281; dan  $t_{hitung}$  sebesar 6,299 >  $t_{tabel}$  1,670 pada taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperkuat oleh teori dan hasil penelitian dari skripsi, maka tinggi rendahnya keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran *Typing Master*. Media pembelajaran *Typing Master* sebagai komponen dalam proses belajar mengetik mempunyai peranan yang sangat penting dalam pencapaian hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta secara optimal. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tentunya harus sesuai sehingga dapat dipergunakan secara efektif dan efisien dalam membantu pencapaian hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

3. Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master* secara bersama-sama terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta memiliki kecenderungan variabel pada kategori rendah yaitu sebesar 48,78%. Berdasarkan hasil analisis regresi ganda menggunakan bantuan *SPSS 22.0 for Windows* diperoleh nilai koefisien korelasi ( $R_{y(1,2)}$ ) sebesar 0,774. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien korelasi bernilai positif, artinya terdapat pengaruh positif motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara bersama-sama terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Koefisien determinasi ( $R^2_{y(1,2)}$ ) yaitu sebesar 0,599 atau 59,9% yang artinya bahwa motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara bersama-sama memiliki kontribusi terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebesar 59,9%. Selanjutnya, dilakukan pengujian signifikansi menggunakan uji F pada taraf signifikansi 0,05 dan diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 59,031. Jika dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  sebesar 3,960 maka  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $59,031 > 3,960$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara bersama-sama terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Besarnya Sumbangan efektif motivasi belajar dan

penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara bersama-sama terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta yaitu sebesar 59,9% dan sisanya sebesar 40,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Hasil analisis tersebut diperkuat oleh teori yang mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ektern. Faktor intern dan faktor ekstern yang dapat mempengaruhi hasil belajar juga akan mempengaruhi keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Faktor intern yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya yaitu motivasi belajar, sedangkan faktor ektern yang dapat mempengaruhi hasil belajar salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi pada setiap siswa dan didukung penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara optimal, dapat meningkatkan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa. Semakin tinggi motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* maka semakin tinggi pula keterampilan mengetik sistem 10 jari buta yang diperoleh siswa.



#### **E. Keterbatasan Penelitian**

1. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dalam bentuk angket, sehingga memiliki kelemahan yaitu peneliti tidak mampu mengontrol satu per satu responden dalam mengisi angket sesuai dengan keadaan sesungguhnya atau tidak.
2. Penelitian ini hanya membahas dua variabel yang mempengaruhi keterampilan mengetik sistem 10 jari buta yaitu motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master*, sehingga tidak menjelaskan faktor-faktor lain yang mempengaruhi keterampilan mengetik sistem 10 jari buta secara menyeluruh.
3. Teori pendukung untuk menjelaskan beberapa variabel penelitian masih kurang lengkap dikarenakan sulitnya peneliti dalam menemukan buku referensi, dan beberapa kutipan teori masih mengutip dari buku terbitan lama.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten sebesar 56,3%.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 Jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten sebesar 57,8%.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara bersama-sama terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten sebesar 59,9%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, maka:

- a) Sebaiknya siswa lebih meningkatkan kesadaran akan pentingnya keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebagai bekal ketika di dunia kerja, sehingga motivasi belajar mengetik siswa pun akan meningkat.
- b) Sebaiknya siswa lebih banyak praktik dan berlatih mengetik sistem 10 jari buta, tidak hanya ketika jam pelajaran berlangsung.
- c) Sebaiknya siswa memanfaatkan media pembelajaran *Typing Master* secara lebih optimal dengan meminta aplikasi *Typing Master* untuk digunakan berlatih mengetik sistem 10 jari di luar jam pelajaran atau di luar sekolah menggunakan komputer atau laptop yang dimiliki atau dengan memanfaatkan fasilitas umum seperti warnet, sehingga hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pun akan dapat tercapai secara optimal.
- d) Sebaiknya siswa mengetik menggunakan sistem 10 jari buta ketika mengetik apa pun, di mana pun dan kapan pun, sehingga mengetik menggunakan sistem 10 jari buta pun akan menjadi suatu kebiasaan dan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pun akan dapat tercapai secara optimal.

## 2. Bagi Guru

Motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, sehingga guru sebaiknya:

- a) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan dorongan kepada siswa sehingga motivasi belajar siswa meningkat.
- b) Mengizinkan dan memfasilitasi siswa yang ingin meminta aplikasi *Typing Master* dengan memberikan aplikasi tersebut secara cuma-cuma, sehingga siswa dapat berlatih mengetik sistem 10 jari buta menggunakan media pembelajaran *Typing Master* tidak hanya ketika mata pelajaran otomasi perkantoran berlangsung, melainkan bisa belajar dan berlatih secara mandiri di rumah atau di luar sekolah.
- c) Mengingatkan dan memberikan motivasi kepada siswa untuk menggunakan 10 jari ketika mengetik apapun dan di manapun, sehingga siswa akan terbiasa mengetik menggunakan sistem 10 jari buta, tidak hanya ketika praktik di sekolah.
- d) Mengawasi siswa secara lebih intensif ketika praktik mengetik menggunakan sistem 10 jari buta berlangsung, sehingga siswa dapat dipastikan berlatih mengetik sistem 10 jari buta dengan bersungguh-sungguh dan menggunakan cara mengetik yang benar.

3. Bagi Pengelola Laboratorium

Pengelola laboratorium sebaiknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan komputer yang ada di dalam laboratorium dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses aplikasi *Typing Master*, sehingga siswa dapat belajar dan berlatih mengetik sistem 10 jari buta di luar jam pelajaran.

4. Bagi Sekolah

Sebaiknya sekolah memberikan kebijakan bahwa komputer yang ada di laboratorium dapat digunakan oleh siswa untuk berlatih mengetik sistem 10 jari buta di luar jam pelajaran, dengan catatan bahwa laboratorium sedang tidak digunakan untuk praktik atau kegiatan pembelajaran lainnya.

5. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini memberikan informasi bahwa motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pada siswa. Diharapkan peneliti selanjutnya agar mengadakan penelitian lebih lanjut mengingat dalam penelitian ini hanya membahas dua faktor yang berpengaruh terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, sedangkan faktor lain yang mempengaruhi keterampilan mengetik 10 jari buta belum diteliti lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anonim. (2016). *Pengertian Mengetik*. Diakses pada tanggal 2 Mei 2017 dari <http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mengetik>.
- Arief S. Sadiman, dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Burhan Nurgiyantoro, Gunawan & Marzuki. (2015). *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djanewar dan Sudarmin. (1999). *Mengetik SMK Jilid I*. Jakarta: Armico.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Ebta Setiawan. (2016). *Kamus Bahasa Indonesia (KBI) Online*. Diakses dari <http://kbbi.web.id> pada tanggal 20 Mei 2017.
- Eko Putro. (1999). *Pengetahuan Mesin-Mesin Kantor*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Eveline Siregar & Hartini Nara. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo. (2014). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyati. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 12 Palu. Skripsi*. Diakses pada 2 Mei 2017.
- Herminarto Sofyan & Hamzah B. Uno. (2012). *Teori Motivasi dan Penerapannya dalam Penelitian*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kemendikbud. (2013). *Otomasi Perkantoran 1 Bahan Ajar Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Administrasi Perkantoran*. Depok: Direktorat Pembinaan SMK 2013.

- Khairunnisa. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mengetik Manual Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Yogyakarta*. Skripsi. UNY.
- Marimin, dkk. (2012). *Keyboarding dengan Sistem 10 Jari*. Semarang: Unnes Press.
- Mikha Agus Widiyanto. (2013). *Statistika Terapan Konsep & Aplikasi SPSS/LISREL dalam Penelitian Pendidikan, Psikologi & Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Mohammad Jauhar. (2011). *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Muhammad Ilyas. (2014). *Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMK Negeri 1 Nganglik Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. UNY.
- Muhibin Syah. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Ngalim Purwanto. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Oemar Hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rianggoro. (2003). *Marilah Belajar Mengetik*. Semarang: CV Aneka Ilmu.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sularso, dkk. (1984). *Mengetik dengan Sistem 10 Jari*. Yogyakarta: Liberty.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutrisno, dkk. (2007). *Modul menggunakan Peralatan Kantor*. Sukabumi: Yudhistira.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suwardi. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: PT STAIN Salatiga Press.
- Tim Penyusun Buku Pedoman Tugas Akhir. (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: FE UNY.
- Typing Innovation Group Ltd. (2016). *Typing Master 10 for Windows*. Diakses pada 20 April 2017 dari <http://www.typingmaster.com>.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Wasty Soemanto. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wowo Sunaryo Kuswana. (2013). *Dasar-dasar Pendidikan Vokasi dan Kejuruan*. Bandung: Alfabeta.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Yunita Febriana. (2015). *Pengaruh Fasilitas, Disiplin, dan Motivasi Belajar terhadap Kecepatan Mengetik Manual pada Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Pekalongan Tahun Ajaran 2013/2014. Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Diakses pada 2 Mei 2017.



# LAMPIRAN

**Lampiran 1.**  
**Kuesioner Uji Coba Instrumen**

## **SURAT PENGANTAR**

Kepada

Siswa-siswi kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran  
di SMK Negeri 1 Yogyakarta

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir skripsi, mohon kesediaan adik-adik untuk dapat menyempatkan waktu guna menjawab pernyataan-pernyataan yang saya ajukan melalui angket terlampir.

Jawaban adik-adik sangat berarti bagi penelitian saya yang berjudul *“Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Typing Master terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten”*.

Informasi yang adik-adik berikan hanya digunakan untuk penelitian ini. Kuesioner ini bukan sebuah tes sehingga tidak akan mempengaruhi nilai adik-adik. Saya harap adik-adik dapat mengisi kuesioner ini sesuai dengan keadaan sebenarnya. Atas bantuan dan partisipasi adik-adik saya sampaikan terima kasih.

Hormat saya,

Lusi Wahyuni

### KUESIONER UJI COBA INSTRUMEN

#### Petunjuk pengisian kuesioner:

1. Isilah identitas berupa nomor urut absen dan kelas Saudara.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan pilihlah salah satu alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaan Saudara.
3. Berilah tanda centang (  $\checkmark$  ) pada alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaan Saudara.
4. Jawaban yang Saudara berikan tidak mempengaruhi nilai atau penilaian apapun di sekolah.
5. Pastikan Saudara menjawab semua pernyataan.

#### Keterangan alternatif jawaban:

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

#### Identitas responden:

No. Absen :

Kelas :

**Tabel 31. Instrumen Keterampilan Mengetik 10 Jari Buta**

Indikator	No.	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
Posisi jari-jari saat mengetik	1	Pada saat awal mengetik, posisi jari saya secara otomatis berada pada tuts basis ( <i>home row</i> )				
	2	Saya menggunakan 10 jari ketika praktik mengetik				
Posisi duduk saat mengetik	3	Saya memahami pembagian fungsi setiap jari dalam mengetik menggunakan sistem 10 jari buta				
	4	Saya mengembalikan posisi jari pada tuts basis ketika mengetik menggunakan sistem 10 jari buta				

Indikator	No.	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
Posisi duduk saat mengetik	5	Saya tidak menyandarkan siku pada kursi/meja ketika praktik mengetik				
	6	Posisi punggung saya membungkuk ketika praktik mengetik				
	7	Saya menyilangkan kaki ketika praktik mengetik menggunakan sistem 10 jari buta				
	8	Saya mengayun-ayunkan kaki ketika praktik mengetik				
	9	Posisi kepala saya rileks atau tidak tegang saat praktik mengetik menggunakan sistem 10 jari buta				
	10	Saya memahami posisi duduk yang benar saat mengetik menggunakan sistem 10 jari buta				
	11	Saya mempraktikkan posisi duduk yang benar saat mengetik menggunakan sistem 10 jari buta sesuai dengan teori				
Pandangan mata saat mengetik	12	Saya melihat <i>keyboard</i> saat mengetik menggunakan sistem 10 jari buta				
	13	Saya melihat monitor saat mengetik menggunakan sistem 10 jari buta				
	14	Saya fokus melihat naskah yang akan diketik ketika mengetik menggunakan sistem 10 jari buta				
Kecepatan mengetik	15	Kecepatan mengetik sistem 10 jari buta saya mencapai 75 KPM				
	16	Kecepatan mengetik sistem 10 jari buta saya mencapai 100 KPM atau lebih				
Keakuratan/akurasi mengetik	17	Akurasi mengetik sistem 10 jari buta saya mencapai 70%				
	18	Akurasi mengetik sistem 10 jari buta saya mencapai lebih dari 90%				

**Tabel 32. Instrumen Motivasi Belajar Siswa**

<b>Indikator</b>	<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>SL</b>	<b>SR</b>	<b>KD</b>	<b>TP</b>
Tekun menghadapi tugas	1	Saya segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				
	2	Saya mengerjakan tugas sampai selesai				
	3	Saya memeriksa kembali pekerjaan saya sebelum dikumpulkan				
	4	Saya bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas				
	5	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu				
Ulet menghadapi kesulitan	6	Saya berusaha untuk memperoleh hasil belajar atau nilai yang lebih baik				
	7	Saya tidak menyelesaikan pekerjaan jika pekerjaan tersebut sulit				
	8	Saya belajar dengan sungguh-sungguh				
	9	Tugas yang sulit menjadi pendorong saya untuk lebih giat belajar				
Lebih senang bekerja mandiri	10	Saya tidak mencontek ketika ulangan bersifat individu				
	11	Saya lebih senang mengerjakan tugas sendiri dari pada harus melihat pekerjaan teman				
Keinginan mendalami materi yang diberikan	12	Saya mempelajari kembali materi yang yang disampaikan guru di sekolah				
	13	Saya mencari referensi buku lain yang berkaitan dengan materi belajar				
	14	Saya membaca sumber dari internet terkait materi yang dipelajari di sekolah				
Dapat mempertahankan pendapatnya	15	Saya percaya diri mengajukan pendapat ketika berdiskusi				
	16	Saya menanggapi pendapat teman yang berbeda dengan pendapat saya				

	17	Saya mampu menerima pendapat teman yang lebih baik				
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	18	Saya yakin dapat mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan benar				
	19	Saya percaya dengan kemampuan yang saya miliki				
	20	Saya lebih yakin terhadap pekerjaan sendiri daripada pekerjaan teman				
	21	Saya merasa percaya diri memperoleh hasil yang baik dari tugas-tugas yang saya kerjakan				
Senang mencari dan memecahkan masalah	22	Saya mengerjakan soal-soal yang ada dalam buku pelajaran yang saya miliki				
	23	Saya mencari contoh soal-soal pelajaran dari berbagai sumber untuk belajar				
	24	Saya mengerjakan soal-soal yang saya peroleh dari berbagai sumber				
Berkeinginan menjadi lebih baik	25	Saya yakin dengan belajar giat akan membuat prestasi saya semakin baik				
	26	Saya mempelajari kembali soal latihan yang dipelajari di sekolah				
	27	Saya berlatih mengerjakan soal-soal untuk meningkatkan kemampuan saya				

**Tabel 33. Instrumen Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master***

Indikator	No.	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
Penyajian pesan lebih terstandar	1	<i>Typing Master</i> membantu saya memahami cara mengetik menggunakan sistem 10 jari buta				
	2	Materi cara mengetik yang disampaikan guru sama seperti yang ada dalam <i>Typing Master</i>				
	3	Setelah guru menggunakan <i>Typing Master</i> dalam pembelajaran, keterampilan mengetik saya menjadi lebih baik				

Indikator	No.	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
Pembelajaran lebih menarik	4	Mengetik menggunakan sistem 10 jari buta menjadi menyenangkan ketika menggunakan media pembelajar <i>Typing Master</i>				
	5	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru memberikan penjelasan materi baru mengenai mengetik sistem 10 jari menggunakan <i>Typing Master</i>				
	6	Dengan <i>Typing Master</i> hasil mengetik menggunakan sistem 10 jari buta saya dapat diketahui secara langsung, sehingga membuat saya tertantang untuk berlatih lagi sampai hasil/skor mengetik saya meningkat				
	7	Saya tidak ragu untuk berlatih mengetik terus-menerus menggunakan <i>Typing Master</i> meskipun saya masih sering mengalami kesalahan dalam mengetik				
Membangkitkan motivasi belajar, kreatifitas, dan inivatif siswa	8	Saya merasa praktik mengetik menggunakan sistem 10 jari buta menjadi hal yang lebih menyenangkan ketika praktik mengetik menggunakan <i>Typing Master</i>				
	9	Saya ingin berlatih mengetik menggunakan sistem 10 jari menggunakan <i>Typing Master</i> sampai keterampilan mengetik saya baik				
	10	Setelah guru menggunakan <i>Typing Master</i> dalam pembelajaran, saya lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran praktik mengetik				
	11	Saya meminta aplikasi <i>Typing Master</i> pada guru untuk berlatih mengetik menggunakan sistem 10 jari buta di luar jam pelajaran sekolah				



Indikator	No.	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
Membangkitkan motivasi belajar, kreatifitas, dan inivatif siswa	12	Saya berlatih mengetik sistem 10 jari menggunakan <i>Typing Master</i> dan mencatat skor latihan untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengetik saya.				
	13	Saya tidak membuka aplikasi lain ketika pembelajaran mengetik menggunakan <i>Typing Master</i> berlangsung				
	14	Saya mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru dengan baik ketika praktik mengetik menggunakan sistem 10 jari buta menggunakan <i>Typing Master</i>				
Pembelajaran menjadi interaktif	15	Saya merasa senang ketika berlatih mengetik menggunakan <i>Typing Master</i> karena hasil/skor mengetik saya langsung dapat diketahui				
	16	<i>Typing Master</i> menunjukkan tanda apabila saya melakukan kesalahan dalam mengetik menggunakan sistem 10 jari buta, sehingga saya tahu kelemahan saya				
	17	Saat mengalami kesulitan ketika praktik mengetik menggunakan sistem 10 jari buta dengan <i>Typing Master</i> saya tidak ragu untuk bertanya kepada guru				
	18	Guru menjelaskan jawaban atas pertanyaan yang saya sampaikan terkait mengetik sistem 10 jari buta				
Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu	19	Media pembelajaran <i>Typing Master</i> membuat saya dapat melakukan latihan mengetik menggunakan sistem 10 jari buta di luar jam praktik mengetik				
	20	Media pembelajaran <i>Typing Master</i> membuat saya dapat melakukan latihan mengetik menggunakan sistem 10 jari buta secara mandiri tanpa pengawasan dari guru				
	21	Media pembelajaran <i>Typing Master</i> memungkinkan saya				

		berlatih mengetik di rumah/di warnet				
Meningkatkan kualitas pembelajaran	22	Keterampilan mengetik sistem 10 jari buta saya meningkat setelah berlatih menggunakan <i>Typing Master</i>				
	23	Media pembelajaran <i>Typing Master</i> memberikan pengalaman baru yang berharga buat saya				
	24	Saya lebih mudah mengingat posisi penjarian dalam mengetik sistem 10 jari buta setelah guru menerapkan media <i>Typing Master</i> dalam pembelajaran				
	25	Setelah menggunakan <i>Typing Master</i> dalam praktik mengetik, saya memanfaatkan setiap waktu dengan baik untuk berlatih				
	26	Kecepatan mengetik saya meningkat setelah berlatih menggunakan <i>Typing Master</i>				
	27	Akurasi mengetik saya meningkat setelah berlatih menggunakan <i>Typing Master</i>				

**Lampiran 2.**  
**Data Hasil Uji Coba Instrumen**

**DATA HASIL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN  
VARIABEL KETERAMPILAN MENGETIK SISTEM 10 JARI BUTA (Y)**

No. Resp	Butir Pernyataan Nomor																		Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	4	68
2	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	3	62
3	3	3	4	3	1	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	52
4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	64
5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	1	3	4	4	4	4	65
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	2	4	3	65
7	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	1	4	4	3	4	3	65
8	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	1	3	4	2	3	2	59
9	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	2	2	3	2	2	3	3	53
10	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	4	4	3	4	65
11	2	3	3	4	2	3	3	4	3	2	3	1	1	4	3	2	3	2	48
12	4	3	2	3	2	2	4	4	3	3	2	3	1	3	3	2	3	3	50
13	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	61
14	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	1	4	3	3	3	3	58
15	4	3	3	3	4	2	4	3	4	4	3	2	1	2	3	2	3	2	52
16	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	2	58
17	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3	61
18	4	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	2	3	3	4	3	4	60
19	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	2	2	3	3	3	4	2	59
20	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	3	2	52
21	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	3	2	3	3	2	2	2	4	51
22	4	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	2	2	2	2	2	3	2	54
23	2	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	2	2	2	52
24	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	2	53
25	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	2	1	3	4	3	3	2	56
26	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	53
27	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	44
28	2	3	3	4	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	3	4	4	3	48
29	2	4	2	3	2	3	3	3	3	4	3	1	3	3	2	2	2	2	47
30	2	4	2	3	3	2	3	2	3	4	3	2	1	2	3	4	4	3	50

**DATA HASIL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN  
VARIBEL MOTIVASI BELAJAR (X1)**

No. Resp	Butir Pernyataan Nomor																											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
1	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	99
2	4	4	4	4	2	4	3	3	4	2	2	4	2	2	4	4	4	3	4	4	4	2	2	2	4	2	4	87
3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	82
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	99
5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	99
6	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	99
7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	99
8	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	4	4	4	2	2	2	4	3	2	90
9	4	3	4	4	3	3	2	4	2	2	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	2	81
10	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	2	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	3	2	89
11	2	3	2	4	2	3	2	3	4	2	3	2	2	4	2	2	4	3	4	4	4	2	2	2	4	2	2	75
12	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	95
13	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	3	4	2	3	2	2	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	92
14	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	98
15	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	4	2	4	2	2	1	4	2	1	76
16	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	4	4	4	3	3	3	2	2	4	2	2	74
17	3	4	3	3	3	3	2	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	4	2	3	68
18	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	3	3	93
19	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	97
20	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	3	94
21	3	2	4	3	2	4	3	3	4	2	2	2	1	2	2	2	4	1	2	2	3	2	2	1	4	3	3	68
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	100
23	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	72
24	4	4	4	4	2	3	2	3	3	2	1	2	3	1	2	2	2	3	4	4	2	3	3	2	4	3	3	75
25	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	1	3	2	2	2	3	4	2	2	4	3	3	2	2	3	2	2	73
26	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	4	2	2	77
27	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	4	2	2	2	2	2	4	2	2	67
28	4	3	4	4	3	4	2	4	2	2	3	2	2	2	2	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	2	2	82
29	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	2	4	3	2	3	2	2	4	2	2	77
30	3	3	3	4	3	4	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	80

**DATA HASIL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN**  
**VARIABEL PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *TYPING MASTER* (X2)**

No. Resp	Butir Pernyataan Nomor																											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	4	3	2	3	3	79
2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	95
3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	95
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	102
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	103
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	103
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	102
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	101
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	100
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	106
11	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	104
12	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	4	2	3	3	91
13	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	95
14	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	100
15	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	1	3	4	4	3	2	2	2	2	3	2	3	4	3	2	3	3	83
16	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	1	2	2	4	3	3	2	3	4	3	2	3	4	2	3	4	4	84
17	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	97
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	107
19	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	98
20	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	1	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	95
21	3	2	3	2	2	2	4	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	2	4	4	82
22	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	2	4	3	2	2	1	3	4	2	4	4	4	2	4	4	88
23	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	83
24	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	4	3	82
25	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	101
26	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	98
27	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	1	1	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	78
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	76
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	84
30	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	84

**Lampiran 3.**  
**Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

**Hasil Uji Validitas Instrumen**  
**Variabel Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta (Y)**

<b>No.</b>	<b>Butir Pernyataan</b>	<b>Pearson Correlation</b>	<b>r tabel</b>	<b>Keterangan</b>
1	Pernyataan 1	0,676	0,361	Valid
2	Pernyataan 2	0,614	0,361	Valid
3	Pernyataan 3	0,632	0,361	Valid
4	Pernyataan 4	0,532	0,361	Valid
5	Pernyataan 5	0,538	0,361	Valid
6	Pernyataan 6	0,574	0,361	Valid
7	Pernyataan 7	0,565	0,361	Valid
8	Pernyataan 8	0,523	0,361	Valid
9	Pernyataan 9	0,565	0,361	Valid
10	Pernyataan 10	0,526	0,361	Valid
11	Pernyataan 11	0,732	0,361	Valid
12	Pernyataan 12	0,524	0,361	Valid
13	Pernyataan 13	-0,262	0,361	<b>Tidak Valid</b>
14	Pernyataan 14	0,264	0,361	<b>Tidak Valid</b>
15	Pernyataan 15	0,658	0,361	Valid
16	Pernyataan 16	0,532	0,361	Valid
17	Pernyataan 17	0,584	0,361	Valid
18	Pernyataan 18	0,534	0,361	Valid



**Hasil Uji Validitas Instrumen  
Variabel Motivasi Belajar (X1)**

<b>No.</b>	<b>Butir Pernyataan</b>	<b>Pearson Correlation</b>	<b>r tabel</b>	<b>Keterangan</b>
1	Pernyataan 1	0,519	0,361	Valid
2	Pernyataan 2	0,604	0,361	Valid
3	Pernyataan 3	0,557	0,361	Valid
4	Pernyataan 4	0,618	0,361	Valid
5	Pernyataan 5	0,627	0,361	Valid
6	Pernyataan 6	0,726	0,361	Valid
7	Pernyataan 7	0,610	0,361	Valid
8	Pernyataan 8	0,732	0,361	Valid
9	Pernyataan 9	0,594	0,361	Valid
10	Pernyataan 10	0,615	0,361	Valid
11	Pernyataan 11	0,725	0,361	Valid
12	Pernyataan 12	0,843	0,361	Valid
13	Pernyataan 13	0,604	0,361	Valid
14	Pernyataan 14	0,615	0,361	Valid
15	Pernyataan 15	0,652	0,361	Valid
16	Pernyataan 16	0,692	0,361	Valid
17	Pernyataan 17	0,462	0,361	Valid
18	Pernyataan 18	0,579	0,361	Valid
19	Pernyataan 19	0,538	0,361	Valid
20	Pernyataan 20	0,565	0,361	Valid
21	Pernyataan 21	0,650	0,361	Valid
22	Pernyataan 22	0,436	0,361	Valid
23	Pernyataan 23	0,595	0,361	Valid
24	Pernyataan 24	0,538	0,361	Valid
25	Pernyataan 25	0,309	0,361	<b>Tidak Valid</b>
26	Pernyataan 26	0,788	0,361	Valid
27	Pernyataan 27	0,641	0,361	Valid

**Hasil Uji Validitas Instrumen**  
**Variabel Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master* (X2)**

<b>No.</b>	<b>Butir Pernyataan</b>	<b>Pearson Correlation</b>	<b>r tabel</b>	<b>Keterangan</b>
1	Pernyataan 1	0,331	0,361	<b>Tidak Valid</b>
2	Pernyataan 2	0,511	0,361	Valid
3	Pernyataan 3	0,744	0,361	Valid
4	Pernyataan 4	0,648	0,361	Valid
5	Pernyataan 5	0,525	0,361	Valid
6	Pernyataan 6	0,542	0,361	Valid
7	Pernyataan 7	0,634	0,361	Valid
8	Pernyataan 8	0,777	0,361	Valid
9	Pernyataan 9	0,571	0,361	Valid
10	Pernyataan 10	0,580	0,361	Valid
11	Pernyataan 11	0,184	0,361	<b>Tidak Valid</b>
12	Pernyataan 12	0,669	0,361	Valid
13	Pernyataan 13	0,256	0,361	<b>Tidak Valid</b>
14	Pernyataan 14	0,657	0,361	Valid
15	Pernyataan 15	0,649	0,361	Valid
16	Pernyataan 16	0,576	0,361	Valid
17	Pernyataan 17	0,504	0,361	Valid
18	Pernyataan 18	0,508	0,361	Valid
19	Pernyataan 19	0,685	0,361	Valid
20	Pernyataan 20	0,603	0,361	Valid
21	Pernyataan 21	0,629	0,361	Valid
22	Pernyataan 22	0,892	0,361	Valid
23	Pernyataan 23	0,709	0,361	Valid
24	Pernyataan 24	0,704	0,361	Valid
25	Pernyataan 25	0,723	0,361	Valid
26	Pernyataan 26	0,580	0,361	Valid
27	Pernyataan 27	0,636	0,361	Valid

### HASIL UJI RELIABILITAS

#### VARIABEL KETERAMPILAN MENGETIK SISTEM 10 JARI BUTA

##### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,871	16

##### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
q1	48,10	35,610	,587	,860
q2	47,87	38,189	,557	,862
q3	48,20	36,579	,572	,860
q4	48,30	37,872	,491	,864
q5	48,67	37,057	,451	,867
q6	48,17	37,868	,452	,866
q7	47,97	38,309	,465	,865
q8	48,10	38,369	,419	,867
q9	47,97	38,516	,491	,864
q10	47,77	38,668	,458	,866
q11	48,10	36,162	,648	,857
q12	49,13	38,533	,447	,866
q13	48,37	37,068	,635	,858
q14	48,73	36,892	,480	,865
q15	48,37	37,137	,569	,861
q16	48,70	37,528	,453	,866

**HASIL UJI RELIABILITAS**  
**VARIABEL MOTIVASI BELAJAR**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,934	26

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
q1	77,77	117,909	,480	,933
q2	77,87	116,120	,564	,932
q3	77,63	117,068	,522	,933
q4	77,57	118,392	,596	,932
q5	78,13	115,292	,591	,932
q6	77,67	116,644	,704	,931
q7	78,47	115,982	,575	,932
q8	77,93	114,478	,699	,931
q9	78,00	114,759	,543	,933
q10	78,97	116,861	,581	,932
q11	78,53	109,154	,673	,931
q12	78,33	109,195	,823	,928
q13	78,87	116,051	,569	,932
q14	78,63	113,964	,564	,932
q15	78,47	113,016	,601	,932
q16	78,20	111,614	,649	,931
q17	77,63	117,826	,418	,934
q18	78,07	114,133	,528	,933
q19	77,63	116,930	,483	,933
q20	77,77	115,495	,520	,933
q21	77,83	114,695	,616	,931
q22	78,57	118,875	,400	,934
q23	78,83	117,661	,566	,932
q24	79,13	117,844	,503	,933
q25	78,40	110,248	,761	,929
q26	78,43	112,254	,593	,932

**HASIL UJI RELIABILITAS**  
**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *TYPING MASTER***

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,932	24

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
q1	80,57	75,978	,429	,931
q2	80,50	74,121	,723	,927
q3	80,40	74,593	,616	,928
q4	80,63	74,447	,528	,930
q5	80,47	74,878	,500	,930
q6	80,53	74,464	,590	,929
q7	80,57	73,495	,784	,926
q8	80,40	75,697	,575	,929
q9	80,40	75,421	,524	,930
q10	80,93	70,823	,611	,929
q11	80,37	74,723	,620	,928
q12	80,33	75,678	,630	,929
q13	80,53	73,085	,559	,929
q14	81,20	74,372	,401	,933
q15	80,67	73,471	,490	,931
q16	80,67	73,885	,652	,928
q17	80,50	74,259	,554	,929
q18	81,00	73,310	,554	,929
q19	80,43	73,151	,877	,925
q20	80,33	75,195	,696	,928
q21	80,50	73,914	,655	,928
q22	81,40	72,110	,727	,926
q23	80,50	75,017	,537	,929
q24	80,47	75,223	,601	,929

## **Lampiran 4.**

### **Hasil Dokumentasi**

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN  
DI SMK NEGERI 4 KLATEN SEBAGAI POPULASI PENELITIAN**

<b>No.</b>	<b>NIS</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Kelas</b>
1	7349	Afrilia Eka Cahyani	X AP 1
2	7350	Afrillia Famita Rachmawati	
3	7351	Alfiyah Finandra	
4	7352	Andita Narutika	
5	7353	Anggraini Yuli Purwita Sari	
6	7354	Anisa Nurul Azizah	
7	7355	Ariffa Kurniawati	
8	7356	Ayu Wulandari	
9	7357	Azahra Rifqa Khoirunna'im	
10	7358	Calvin Eka Kurniawan	
11	7359	Christina Amabel Odelia	
12	7360	Dhea Arinda Resiyanti	
13	7361	Dita Vindi Permatasari	
14	7362	Dyah Septya Nanda Putri	
15	7363	Fauzia Romadhon	
16	7364	Galuh Eka Santi	
17	7365	Hasna Nasita	
18	7366	Indriani Seftia Wulandari	
19	7367	Magdalena Anindia Widyastuti	
20	7368	Maretha Amaria	
21	7369	Meliyana Eka Pratiwi	
22	7370	Mutiah Hidayati	
23	7371	Nadia Ulfa Tunikmah	
24	7372	Nur Aini Lillahati	
25	7373	Oktaviani Ikawati	
26	7374	Putri Lestari	
27	7375	Rafita Cahya Rolita	
28	7376	Rakhelita Widyanika	
29	7377	Ririn Adinda Widyawati	
30	7378	Risma Meilika Sari	
31	7379	Salma Faradhila	
32	7380	Santi Apriliani	
33	7381	Tyas Saridevi Utami	
34	7382	Very Yogasworo	
35	7383	Viky Meydi Saputri	
36	7384	Yohana Puji Hastuti	

<b>No.</b>	<b>NIS</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Kelas</b>
37	7485	Afna Rahmawati	X AP 2
38	7486	Agustin Cahyaningtyas	
39	7487	Aisyiah Khusnul Khotimah	
40	7488	Alifia Nur Istiqomah	
41	7489	Amanda Putri Petricia	
42	7490	Anggi Lisa Nuraini	
43	7491	Annisa Puspitasari	
44	7492	Arni Gusmiarni	
45	7493	Bella Agustina Alexa	
46	7494	Cindy Afillila Siti Fatimah	
47	7495	Diah Permatasari	
48	7496	Dina Fittasari	
49	7497	Dyah Ayu Wulandari	
50	7498	Evita Erie Agustin	
51	7499	Feni Nugrahani	
52	7500	Kaila Farah Aziza	
53	7501	Kaylifa Aryani Zahwa Azzahra	
54	7502	Laras Prihatiwi	
55	7503	Mita Dea Amelia	
56	7504	Mutiara Indah Janna	
57	7505	Nabila Rahmawati	
58	7506	Niken Dwi Haryani	
59	7507	Nita Yuliana	
60	7508	Nur Vita Sari Putri	
61	7509	Nuranti Oktaviani	
62	7510	Ramadania Rahmawati	
63	7511	Retno Ambar Ningrum	
64	7512	Santi Nur Anggraini	
65	7513	Septya Dwi Nilasari	
66	7514	Sinta Andriana	
67	7515	Sinta Apriliana	
68	7516	Vicka Bella Nur Cahyani	
69	7517	Wahyu Tri Hastuti	
70	7518	Yunna Mutia	
71	7519	Adinda Tiara Nur Atikah	X AP 3
72	7520	Ananda Arsita Dewi	
73	7521	Anggita Dwi Lestari	
74	7522	Annisa Maharani	



<b>No.</b>	<b>NIS</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Kelas</b>
75	7523	Arom Candra Alfi	X AP 3
76	7524	Cindy Prastika Sari	
77	7525	Citra Cholifah	
78	7526	Clara Jenita Utami	
79	7527	Dini Yuliyanti	
80	7528	Elda Miskliana Rahmawati	
81	7529	Enggar Setyaningrum	
82	7530	Eny Susanti	
83	7531	Erlinda Putri Handayani	
84	7532	Galuh Alinda	
85	7533	Ikhfani Khasanah	
86	7534	Inas Silvia Riana	
87	7535	Khoirun Nisa	
88	7536	Meilla Citra Kusumasari	
89	7537	Muti'ah Oktaviani	
90	7538	Nabilah Eka Nugraini	
91	7539	Nada Fathimah Praniela	
92	7540	Nadya Okka Viani	
93	7541	Niken Ayu Fatmasari	
94	7542	Niken Ayu Puspita	
95	7543	Nindha Pramusinto	
96	7544	Nuri Tri Hastuti	
97	7545	Putri Dwi Astuti	
98	7546	Septy Ari Rizky	
99	7547	Siska Wahyu Wulandari	
100	7548	Siwi Puji Ariestuti	
101	7549	Tiara Perdana Trisna Febrian	
102	7550	Uswatun Khasanah	
103	7551	Vivi Bkti Wilujeng	
104	7552	Yovanka Rakasiwi K.	
<b>Total</b>		<b>104 Siswa</b>	

### DAFTAR NAMA SISWA SEBAGAI SAMPEL PENELITIAN

No. Responden	Nama Siswa
1	Afrilia Eka Cahyani
2	Afrillia Famita Rachmawati
3	Alfiyah Finandra
4	Andita Narutika
5	Anggraini Yuli Purwita Sari
6	Anisa Nurul Azizah
7	Ariffa Kurniawati
8	Ayu Wulandari
9	Azahra Rifqa Khoirunna'im
10	Calvin Eka Kurniawan
11	Christina Amabel Odelia
12	Dhea Arinda Resiyanti
13	Dita Vindi Permatasari
14	Dyah Septya Nanda Putri
15	Fauzia Romadhon
16	Hasna Nasita
17	Indriani Seftia Wulandari
18	Magdalena Anindia Widyastuti
19	Maretha Amaria
20	Meliyana Eka Pratiwi
21	Mutiah Hidayati
22	Nadia Ulfa Tunikmah
23	Nur Aini Lillahati
24	Oktaviani Ikawati
25	Rafita Cahya Rolita
26	Rakhelita Widyanika
27	Ririn Adinda Widyawati
28	Salma Faradhila
29	Santi Apriliani
30	Tyas Saridevi Utami
31	Very Yogasworo
32	Viky Meydi Saputri
33	Yohana Puji Hastuti
34	Agustin Cahyaningtyas
35	Aisyiah Khusnul Khotimah
36	Alifia Nur Istiqomah

<b>No. Responden</b>	<b>Nama Siswa</b>
37	Amanda Putri Petricia
38	Annisa Puspitasari
39	Arni Gusmiarni
40	Bella Agustina Alexa
41	Diah Permatasari
42	Dina Fittasari
43	Evita Erie Agustin
44	Feni Nugrahani
45	Kaylifa Aryani Zahwa Azzahra
46	Laras Prihatiwi
47	Mita Dea Amelia
48	Mutiara Indah Janna
49	Nabila Rahmawati
50	Nita Yuliana
51	Nur Vita Sari Putri
52	Nuranti Oktaviani
53	Ramadania Rahmawati
54	Retno Ambar Ningrum
55	Septya Dwi Nilasari
56	Sinta Andriana
57	Sinta Apriliana
58	Vicka Bella Nur Cahyani
59	Wahyu Tri Hastuti
60	Yunna Mutia
61	Ananda Arsita Dewi
62	Anggita Dwi Lestari
63	Annisa Maharani
64	Clara Jenita Utami
65	Dini Yuliyanti
66	Elda Miskliana Rahmawati
67	Enggar Setyaningrum
68	Galuh Alinda
69	Ikhfani Khasanah
70	Meilla Citra Kusumasari
71	Muti'ah Oktaviani
72	Nabilah Eka Nugraini
73	Nadya Okka Viani

<b>No. Responden</b>	<b>Nama Siswa</b>
74	Niken Ayu Fatmasari
75	Niken Ayu Puspita
76	Nindha Pramusinto
77	Putri Dwi Astuti
78	Septy Ari Rizky
79	Siska Wahyu Wulandari
80	Tiara Perdana Trisna Febrian
81	Uswatun Khasanah
82	Vivi Bkti Wilujeng
<b>Total</b>	<b>82 Responden</b>

## **Lampiran 5.**

### **Angket Penelitian**

## **SURAT PENGANTAR**

Kepada

Siswa-siswi kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran  
di SMK Negeri 4 Klaten

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir skripsi, mohon kesediaan adik-adik untuk dapat menyempatkan waktu guna menjawab pernyataan-pernyataan yang saya ajukan melalui angket terlampir.

Jawaban adik-adik sangat berarti bagi penelitian saya yang berjudul *“Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Typing Master terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten”*.

Informasi yang adik-adik berikan hanya digunakan untuk penelitian ini. Kuesioner ini bukan sebuah tes sehingga tidak akan mempengaruhi nilai adik-adik. Saya harap adik-adik dapat mengisi kuesioner ini sesuai dengan keadaan sebenarnya. Atas bantuan dan partisipasi adik-adik saya sampaikan terima kasih.

Hormat saya,

Lusi Wahyuni

## ANGKET PENELITIAN

### Petunjuk pengisian kuesioner:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
2. Isilah identitas berupa nomor urut absen dan kelas Saudara.
3. Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang disediakan sesuai dengan keadaan Saudara. Berilah tanda centang (  $\checkmark$  ) pada alternatif jawaban yang Saudara pilih.
4. Pastikan Saudara menjawab semua pernyataan.

### Keterangan alternatif jawaban:

SL : Selalu  
 SR : Sering  
 KD : Kadang-kadang  
 TP : Tidak Pernah

### Identitas responden:

No. Absen :  
 Kelas :

### 1. Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

No.	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Pada saat awal mengetik, posisi jari saya secara otomatis berada pada tuts basis ( <i>home row</i> )				
2	Saya menggunakan 10 jari ketika praktik mengetik				
3	Saya memahami pembagian fungsi setiap jari dalam mengetik sistem 10 jari buta				
4	Saya mengembalikan posisi jari pada tuts basis ketika mengetik sistem 10 jari buta				
5	Saya tidak menyandarkan siku pada kursi/meja ketika praktik mengetik				
6	Posisi punggung saya membungkuk ketika praktik mengetik				
7	Saya menyilangkan kaki ketika praktik mengetik sistem 10 jari buta				
8	Saya mengayun-ayunkan kaki ketika praktik mengetik				
9	Posisi kepala saya tegak atau tidak miring ke kanan/kiri saat praktik mengetik sistem 10 jari buta				

No.	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
10	Saya memahami posisi duduk yang benar saat mengetik sistem 10 jari buta				
11	Saya mempraktikkan posisi duduk yang benar saat mengetik sistem 10 jari buta sesuai dengan teori				
12	Saya melihat <i>keyboard</i> saat mengetik sistem 10 jari buta				
13	Kecepatan mengetik sistem 10 jari buta saya mencapai 75 KPM				
14	Kecepatan mengetik sistem 10 jari buta saya mencapai 100 KPM atau lebih				
15	Akurasi mengetik sistem 10 jari buta saya mencapai 70%				
16	Akurasi mengetik sistem 10 jari buta saya mencapai lebih dari 90%				

## 2. Motivasi Belajar

No.	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Saya segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				
2	Saya mengerjakan tugas sampai selesai				
3	Saya memeriksa kembali pekerjaan saya sebelum dikumpulkan				
4	Saya bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas				
5	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu				
6	Saya berusaha untuk memperoleh hasil belajar/nilai yang lebih baik				
7	Saya tidak menyelesaikan pekerjaan jika pekerjaan tersebut sulit				
8	Saya belajar dengan sungguh-sungguh				
9	Tugas yang sulit menjadi pendorong saya untuk lebih giat belajar				
10	Saya tidak mencontek ketika ulangan bersifat individu				
11	Saya lebih senang mengerjakan tugas sendiri dari pada harus melihat pekerjaan teman				



No.	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
12	Saya mempelajari kembali materi yang yang disampaikan guru di sekolah				
13	Saya mencari referensi buku lain yang berkaitan dengan materi belajar				
14	Saya membaca sumber dari internet terkait materi yang dipelajari di sekolah				
15	Saya percaya diri mengajukan pendapat ketika berdiskusi				
16	Saya menanggapi pendapat teman yang berbeda dengan pendapat saya				
17	Saya mampu menerima pendapat teman yang lebih baik				
18	Saya yakin dapat mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan benar				
19	Saya percaya dengan kemampuan yang saya miliki				
20	Saya lebih yakin terhadap pekerjaan sendiri daripada pekerjaan teman				
21	Saya merasa percaya diri memperoleh hasil yang baik dari tugas-tugas yang saya kerjakan				
22	Saya mengerjakan soal-soal yang ada dalam buku pelajaran yang saya miliki				
23	Saya mencari contoh soal-soal pelajaran dari berbagai sumber untuk belajar				
24	Saya mengerjakan soal-soal yang saya peroleh dari berbagai sumber				
25	Saya mempelajari kembali materi yang dipelajari di sekolah				
26	Saya berlatih mengerjakan soal-soal untuk meningkatkan kemampuan saya				

### 3. Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master*

No.	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Materi cara mengetik yang disampaikan guru sama seperti yang ada dalam <i>Typing Master</i>				
2	Setelah guru menggunakan <i>Typing Master</i> dalam pembelajaran, keterampilan mengetik saya menjadi lebih baik				

No.	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
3	Mengetik sistem 10 jari buta menjadi menyenangkan ketika menggunakan media pembelajar <i>Typing Master</i>				
4	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru memberikan penjelasan materi baru mengenai mengetik sistem 10 jari menggunakan <i>Typing Master</i>				
5	Dengan <i>Typing Master</i> hasil mengetik sistem 10 jari buta saya dapat diketahui secara langsung, sehingga membuat saya tertantang untuk berlatih lagi sampai hasil/skor mengetik saya meningkat				
6	Saya tidak ragu untuk berlatih mengetik terus-menerus menggunakan <i>Typing Master</i> meskipun saya masih sering mengalami kesalahan dalam mengetik				
7	Saya merasa praktik mengetik sistem 10 jari buta menjadi hal yang lebih menyenangkan ketika praktik mengetik menggunakan <i>Typing Master</i>				
8	Saya ingin berlatih mengetik sistem 10 jari menggunakan <i>Typing Master</i> sampai keterampilan mengetik saya baik				
9	Setelah guru menggunakan <i>Typing Master</i> dalam pembelajaran, saya lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran praktik mengetik				
10	Saya berlatih mengetik sistem 10 jari menggunakan <i>Typing Master</i> dan mencatat skor latihan untuk mengetahui peningkatan berlatih mengetik saya				
11	Saya mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru dengan baik ketika praktik mengetik sistem 10 jari menggunakan <i>Typing Master</i>				
12	Saya merasa senang ketika berlatih mengetik menggunakan <i>Typing Master</i> karena hasil/skor mengetik saya langsung dapat diketahui				
13	<i>Typing Master</i> menunjukkan tanda apabila saya melakukan kesalahan dalam mengetik sistem 10 jari buta, sehingga saya tahu kelemahan saya				

No.	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
14	Saat mengalami kesulitan ketika praktik mengetik sistem 10 jari buta dengan <i>Typing Master</i> saya tidak ragu untuk bertanya kepada guru				
15	Guru menjelaskan jawaban atas pertanyaan yang saya sampaikan terkait mengetik sistem 10 jari buta				
16	Media pembelajaran <i>Typing Master</i> membuat saya dapat melakukan latihan mengetik sistem 10 jari buta di luar jam praktik mengetik				
17	Media pembelajaran <i>Typing Master</i> membuat saya dapat melakukan latihan mengetik sistem 10 jari buta secara mandiri tanpa pengawasan dari guru				
18	Media pembelajaran <i>Typing Master</i> memungkinkan saya berlatih mengetik di rumah/di warnet				
19	Keterampilan mengetik sistem 10 jari buta saya meningkat setelah berlatih menggunakan <i>Typing Master</i>				
20	Media pembelajaran <i>Typing Master</i> memberikan pengalaman baru yang berharga buat saya				
21	Saya lebih mudah mengingat posisi penjarian mengetik sistem 10 jari buta setelah guru menerapkan media <i>Typing Master</i> dalam pembelajaran				
22	Setelah menggunakan <i>Typing Master</i> dalam praktik mengetik, saya memanfaatkan setiap waktu dengan baik untuk berlatih				
23	Kecepatan mengetik saya meningkat setelah berlatih menggunakan <i>Typing Master</i>				
24	Akurasi mengetik saya meningkat setelah berlatih menggunakan <i>Typing Master</i>				

\_\_\_\_Terima kasih\_\_\_\_

## **Lampiran 6.**

### **Data Hasil Penelitian**

**TABULASI DATA HASIL PENELITIAN**  
**VARIABEL KETERAMPILAN MENGETIK SISTEM 10 JARI BUTA**

No. Resp	Nomor Butir Pernyataan																Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	34
2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	1	3	2	38
3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	2	2	42
4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
5	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	48
6	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	36
7	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	1	3	2	38
8	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36
9	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	3	2	34
10	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	50
11	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	1	3	2	38
12	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	43
13	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	51
14	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	34
15	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	48
16	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	42
17	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	40
18	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	2	2	38
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	3	43
20	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	1	36
21	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	28
22	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	1	2	2	38
23	3	3	3	3	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	36
24	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	41
25	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	42
26	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	1	3	2	40
27	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	27
28	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	30
29	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	48
30	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3	46
31	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	51
32	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	38
33	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	52
34	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	59
35	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	1	2	2	36
36	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	27
37	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	42
38	3	2	4	2	4	2	3	3	3	2	3	2	3	1	4	2	43
39	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	53
40	3	3	4	2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	1	4	2	44
41	3	2	4	2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	1	4	2	43
42	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	36
43	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	36
44	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	38
45	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	27
46	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	52
47	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	1	4	2	39
48	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	43
49	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	38
50	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	1	3	2	39

No. Resp	Nomor Butir Pernyataan																Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
51	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	38
52	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	53
53	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	44
54	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	3	2	38
55	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	3	2	32
56	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	38
57	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	3	2	33
58	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	2	1	30
59	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	45
60	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	2	4	3	52
61	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	46
62	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	44
63	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	38
64	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	34
65	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	52
66	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	53
67	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	36
68	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	56
69	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	32
70	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	1	2	2	36
71	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	2	34
72	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	36
73	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	39
74	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	4	2	4	2	48
75	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	1	3	2	38
76	3	3	4	4	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	3	46
77	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	52
78	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	38
79	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	56
80	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	1	2	2	43
81	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	53
82	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	36

**TABULASI DATA HASIL PENELITIAN  
VARIABEL MOTIVASI BELAJAR**

No. Resp	Nomor Butir Pernyataan																										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	50
2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1	1	1	2	55
3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	60
4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	68
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	76
6	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	55
7	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	1	2	3	3	60
8	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2	54
10	4	4	2	3	4	3	2	4	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	2	2	2	3	74
11	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	60
12	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	1	1	2	2	58
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	76
14	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	2	3	65
15	4	3	3	4	4	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	1	2	2	3	72
16	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	50
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	51
18	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	55
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	45
20	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	54
21	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	54
22	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	1	1	2	2	58
23	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	55
24	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	58
25	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	54
26	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	45
27	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	45
28	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	47
29	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4	2	3	3	4	3	3	2	1	2	2	3	70
30	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	71
31	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	73
32	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	56
33	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	1	2	2	3	70
34	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	76
35	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	45
36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	45
37	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	52
38	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	3	2	60
39	4	3	4	3	3	4	3	4	2	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	78
40	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	3	3	58
41	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	3	2	62
42	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	3	3	61
43	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	69
44	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	60
45	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	1	1	2	2	55
46	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	69
47	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	70
48	3	3	3	2	3	2	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	2	2	1	2	3	3	68
49	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	60

No. Resp	Nomor Butir Pernyataan																										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
50	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	67
51	2	2	3	3	3	2	3	3	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	56
52	3	3	2	2	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	76
53	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	59
54	2	2	3	2	3	2	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	2	2	1	1	3	3	66
55	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	55
56	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56
57	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	50
58	3	3	3	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	48
59	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	70
60	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	77
61	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	2	3	69
62	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	70
63	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	1	1	2	3	59
64	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	1	1	1	2	54
65	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	70
66	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	3	2	67
67	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	74
68	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	2	2	78
69	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	49
70	3	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	55
71	4	3	2	2	3	2	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	2	67
72	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	55
73	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	1	2	3	2	68
74	4	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	70
75	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	64
76	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	2	3	62
77	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	4	3	3	2	2	3	3	78
78	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	2	62
79	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	2	2	3	3	80
80	4	3	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	2	67
81	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	76
82	4	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	1	3	3	2	70



**TABULASI DATA HASIL PENELITIAN**  
**VARIABEL PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *TYPING***  
**MASTER**

No. Resp	Nomor Butir Pernyataan																								Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	46
2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	52
3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	58
4	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	58
5	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	72
6	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	56
7	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	56
8	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56
9	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	52
10	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	2	4	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	73
11	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	56
12	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	54
13	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	4	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	72
14	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2	2	60
15	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	68
16	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
18	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	54
19	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	53
20	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	58
21	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	54
22	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	56
23	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	54
24	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	54
25	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	54
26	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
27	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	48
28	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2	48
29	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	68
30	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	78
31	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
32	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	56
33	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	3	3	74
34	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	77
35	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
36	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	49
37	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	51
38	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	58
39	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	72
40	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	58
41	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	58
42	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	58
43	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	68
44	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	52

No. Resp	Nomor Butir Pernyataan																								Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
45	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	49
46	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	64
47	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	64
48	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	65
49	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	58
50	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	63
51	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	1	2	2	2	48
3	4	4	2	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
53	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	58
54	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	58
55	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	46
56	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58
57	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
58	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	40
59	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	65
60	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	2	2	74
61	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	66
62	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	64
63	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56
64	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56
65	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	66
66	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	1	1	3	3	59
67	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	68
68	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	72
69	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	3	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	40
70	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	52
71	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	66
72	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
73	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	65
74	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	66
75	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	68
76	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	68
77	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	74
78	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	62
79	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	75
80	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	58
81	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	78
82	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	64

**Lampiran 7.**  
**Rangkuman Data Hasil Penelitian**

### REKAPITULASI DATA X1, X2, DAN Y

No. Resp	X1	X2	Y	X1.Y	X2.Y
1	50	46	34	1.700	1.564
2	55	52	38	2.090	1.976
3	60	58	42	2.520	2.436
4	68	58	50	3.400	2.900
5	76	72	48	3.648	3.456
6	55	56	36	1.980	2.016
7	60	56	38	2.280	2.128
8	56	56	36	2.016	2.016
9	54	52	34	1.836	1.768
10	74	73	50	3.700	3.650
11	60	56	38	2.280	2.128
12	58	54	43	2.494	2.322
13	76	72	51	3.876	3.672
14	65	60	34	2.210	2.040
15	72	68	48	3.456	3.264
16	50	52	42	2.100	2.184
17	51	48	40	2.040	1.920
18	55	54	38	2.090	2.052
19	45	53	43	1.935	2.279
20	54	58	36	1.944	2.088
21	54	54	28	1.512	1.512
22	58	56	38	2.204	2.128
23	55	54	36	1.980	1.944
24	58	54	41	2.378	2.214
25	54	54	42	2.268	2.268
26	45	52	40	1.800	2.080
27	45	48	27	1.215	1.296
28	47	48	30	1.410	1.440
29	70	68	48	3.360	3.264
30	71	78	46	3.266	3.588
31	73	75	51	3.723	3.825
32	56	56	38	2.128	2.128
33	70	74	52	3.640	3.848
34	76	77	59	4.484	4.543
35	45	52	36	1.620	1.872
36	45	49	27	1.215	1.323
37	52	51	42	2.184	2.142
38	60	58	43	2.580	2.494
39	78	72	53	4.134	3.816
40	58	58	44	2.552	2.552
41	62	58	43	2.666	2.494

<b>No. Resp</b>	<b>X1</b>	<b>X2</b>	<b>Y</b>	<b>X1.Y</b>	<b>X2.Y</b>
42	61	58	36	2.196	2.088
43	69	68	36	2.484	2.448
44	60	52	38	2.280	1.976
45	55	49	27	1.485	1.323
46	69	64	52	3.588	3.328
47	70	64	39	2.730	2.496
48	68	65	39	2.652	2.535
49	60	58	38	2.280	2.204
50	67	63	39	2.613	2.457
51	56	48	38	2.128	1.824
52	76	78	53	4.028	4.134
53	59	58	44	2.596	2.552
54	66	58	38	2.508	2.204
55	55	46	32	1.760	1.472
56	56	58	38	2.128	2.204
57	50	52	33	1.650	1.716
58	48	40	30	1.440	1.200
59	70	65	45	3.150	2.925
60	77	74	52	4.004	3.848
61	69	66	46	3.174	3.036
62	70	64	44	3.080	2.816
63	59	56	38	2.242	2.128
64	54	56	34	1.836	1.904
65	70	66	52	3.640	3.432
66	67	59	53	3.551	3.127
67	74	68	36	2.664	2.448
68	78	72	56	4.368	4.032
69	49	40	32	1.568	1.280
70	56	52	36	2.016	1.872
71	67	66	34	2.278	2.244
72	55	52	36	1.980	1.872
73	68	65	39	2.652	2.535
74	70	66	48	3.360	3.168
75	64	68	38	2.432	2.584
76	62	68	46	2.852	3.128
77	78	74	52	4.056	3.848
78	62	62	38	2.356	2.356
79	80	75	56	4.480	4.200
80	67	58	43	2.881	2.494
81	76	78	53	4.028	4.134
82	70	64	36	2.520	2.304
<b>Total</b>	<b>5.083</b>	<b>4.913</b>	<b>3.376</b>	<b>213.628</b>	<b>206.506</b>

## **Lampiran 8.**

### **Deskripsi Data**

### DISTRIBUSI FREKUENSI VARIABEL X1, X2, DAN Y

#### Mean, Median, Mode, Standar Deviation

##### Statistics

		Y	X1	X2
N	Valid	82	82	82
	Missing	0	0	0
Mean		41,17	61,99	59,91
Std. Error of Mean		,827	1,057	1,014
Median		39,00	60,00	58,00
Mode		38	70	58
Std. Deviation		7,488	9,572	9,184
Variance		56,069	91,617	84,351
Range		32	35	38
Minimum		27	45	40
Maximum		59	80	78
Sum		3376	5083	4913
Percentiles	25	36,00	55,00	52,75
	50	39,00	60,00	58,00
	75	46,50	70,00	66,50

#### Frequency Table

##### Y

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 27	3	3,7	3,7	3,7
28	1	1,2	1,2	4,9
30	2	2,4	2,4	7,3
32	2	2,4	2,4	9,8
33	1	1,2	1,2	11,0
34	5	6,1	6,1	17,1
36	11	13,4	13,4	30,5
38	14	17,1	17,1	47,6
39	4	4,9	4,9	52,4
40	2	2,4	2,4	54,9
41	1	1,2	1,2	56,1
42	4	4,9	4,9	61,0
43	5	6,1	6,1	67,1

44	3	3,7	3,7	70,7
45	1	1,2	1,2	72,0
46	3	3,7	3,7	75,6
48	4	4,9	4,9	80,5
50	2	2,4	2,4	82,9
51	2	2,4	2,4	85,4
52	5	6,1	6,1	91,5
53	4	4,9	4,9	96,3
56	2	2,4	2,4	98,8
59	1	1,2	1,2	100,0
Total	82	100,0	100,0	

**X1**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 45	5	6,1	6,1	6,1
47	1	1,2	1,2	7,3
48	1	1,2	1,2	8,5
49	1	1,2	1,2	9,8
50	3	3,7	3,7	13,4
51	1	1,2	1,2	14,6
52	1	1,2	1,2	15,9
54	5	6,1	6,1	22,0
55	7	8,5	8,5	30,5
56	5	6,1	6,1	36,6
58	4	4,9	4,9	41,5
59	2	2,4	2,4	43,9
60	6	7,3	7,3	51,2
61	1	1,2	1,2	52,4
62	3	3,7	3,7	56,1
64	1	1,2	1,2	57,3
65	1	1,2	1,2	58,5
66	1	1,2	1,2	59,8
67	4	4,9	4,9	64,6
68	3	3,7	3,7	68,3
69	3	3,7	3,7	72,0



70	8	9,8	9,8	81,7
71	1	1,2	1,2	82,9
72	1	1,2	1,2	84,1
73	1	1,2	1,2	85,4
74	2	2,4	2,4	87,8
76	5	6,1	6,1	93,9
77	1	1,2	1,2	95,1
78	3	3,7	3,7	98,8
80	1	1,2	1,2	100,0
Total	82	100,0	100,0	

**X2**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 40	2	2,4	2,4	2,4
46	2	2,4	2,4	4,9
48	4	4,9	4,9	9,8
49	2	2,4	2,4	12,2
51	1	1,2	1,2	13,4
52	9	11,0	11,0	24,4
53	1	1,2	1,2	25,6
54	6	7,3	7,3	32,9
56	8	9,8	9,8	42,7
58	12	14,6	14,6	57,3
59	1	1,2	1,2	58,5
60	1	1,2	1,2	59,8
62	1	1,2	1,2	61,0
63	1	1,2	1,2	62,2
64	4	4,9	4,9	67,1
65	3	3,7	3,7	70,7
66	4	4,9	4,9	75,6
68	6	7,3	7,3	82,9
72	4	4,9	4,9	87,8
73	1	1,2	1,2	89,0
74	3	3,7	3,7	92,7
75	2	2,4	2,4	95,1

77	1	1,2	1,2	96,3
78	3	3,7	3,7	100,0
Total	82	100,0	100,0	

**Lampiran 9.**  
**Hasil Uji Prasyarat Analisis**

## HASIL UJI PRASYARAT ANALISIS

### 1. Uji normalitas

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		82
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,74105254
Most Extreme Differences	Absolute	,069
	Positive	,049
	Negative	-,069
Test Statistic		,069
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

### 2. Uji linearitas

a. Linearitas antara variabel Y dengan X1

#### ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X1	Between Groups	(Combined)	3167,998	29	109,241	4,135	,000
		Linearity	2558,276	1	2558,276	96,847	,000
		Deviation from Linearity	609,722	28	21,776	,824	,705
	Within Groups		1373,612	52	26,416		
Total			4541,610	81			

b. Linearitas antara variabel Y dengan X2

**ANOVA Table**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X2					
Between Groups (Combined)	3392,693	23	147,508	7,447	,000
Linearity	2624,027	1	2624,027	132,467	,000
Deviation from Linearity	768,666	22	34,939	1,764	,044
Within Groups	1148,917	58	19,809		
Total	4541,610	81			

### 3. Uji multikolinearitas

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	2,579	3,591		,718	,475		
X1	,270	,132	,345	2,050	,044	,179	5,587
X2	,365	,137	,447	2,657	,010	,179	5,587

a. Dependent Variable: Y

**Lampiran 10.**  
**Hasil Uji Hipotesis**

## HASIL UJI HIPOTESIS

### 1. Analisis regresi sederhana

#### a. Analisis variabel X1 terhadap Y

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X1 <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Y

b. All requested variables entered.

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,751 <sup>a</sup>	,563	,558	4,979

a. Predictors: (Constant), X1

b. Dependent Variable: Y

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2558,276	1	2558,276	103,191	,000 <sup>b</sup>
	Residual	1983,334	80	24,792		
	Total	4541,610	81			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X1

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,775	3,625		1,317	,191
	X1	,587	,058	,751	10,158	,000

a. Dependent Variable: Y

**b. Analisis variabel X2 terhadap Y****Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X2 <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Y

b. All requested variables entered.

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,760 <sup>a</sup>	,578	,572	4,896

a. Predictors: (Constant), X2

b. Dependent Variable: Y

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2624,027	1	2624,027	109,472	,000 <sup>b</sup>
	Residual	1917,583	80	23,970		
	Total	4541,610	81			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,040	3,590		1,126	,264
	X2	,620	,059	,760	10,463	,000

a. Dependent Variable: Y



## 2. Analisis regresi ganda (variabel X1 dan X2 secara bersama-sama terhadap Y)

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X2, X1 <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Y

b. All requested variables entered.

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,774 <sup>a</sup>	,599	,589	4,801

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2720,926	2	1360,463	59,031	,000 <sup>b</sup>
	Residual	1820,684	79	23,047		
	Total	4541,610	81			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	2,579	3,591		,718	,475		
X1	,270	,132	,345	2,050	,044	,179	5,587
X2	,365	,137	,447	2,657	,010	,179	5,587

a. Dependent Variable: Y

**Residuals Statistics<sup>a</sup>**

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	30,13	51,55	41,17	5,796	82
Residual	-11,364	10,809	,000	4,741	82
Std. Predicted Value	-1,905	1,791	,000	1,000	82
Std. Residual	-2,367	2,252	,000	,988	82

a. Dependent Variable: Y

### 3. Sumbangan Efektif (SE)

$$\Sigma x_1 = 5083 \quad \Sigma x_2 y = 206506$$

$$\Sigma x_2 = 4913 \quad \alpha_1 = 0,270$$

$$\Sigma y = 3376 \quad \alpha_2 = 0,365$$

$$\Sigma x_1 y = 213628 \quad R^2 = 0,599$$

$$\begin{aligned}
 \text{a. } \Sigma x_1 y &= \Sigma x_1 y - \frac{(\Sigma x_1)(\Sigma y)}{n} \\
 &= 213628 - \frac{(5083)(3376)}{82} \\
 &= 213628 - \frac{17160208}{82} \\
 &= 213628 - 209270,8 \\
 &= 4357,2
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{b. } \Sigma x_2 y &= \Sigma x_2 y - \frac{(\Sigma x_2)(\Sigma y)}{n} \\
 &= 206506 - \frac{(4913)(3376)}{82} \\
 &= 206506 - \frac{16586288}{82} \\
 &= 206506 - 202271,8 \\
 &= 4234,2
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{c. } JK_{\text{reg}} &= \alpha_1 \Sigma x_1 y + \alpha_2 \Sigma x_2 y \\
 &= 0,270 (213628) + 0,365 (206506) \\
 &= 57679,56 + 75374,69 \\
 &= 133054,25
 \end{aligned}$$

**Sumbangan Relatif (SR)**

$$\begin{aligned}
 SR_{x1} &= \frac{\alpha 1 \Sigma x_1 y}{JK_{reg}} \times 100\% \\
 &= \frac{57679,56}{133054,25} \times 100\% \\
 &= 43,35\%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 SR_{x2} &= \frac{\alpha 2 \Sigma x_2 y}{JK_{reg}} \times 100\% \\
 &= \frac{75374,69}{133054,25} \times 100\% \\
 &= 56,65\%
 \end{aligned}$$

**Sumbangan Efektif (SE)**

$$\begin{aligned}
 SE_{x1} &= SR_{x1} \times R^2 \\
 &= 43,35\% \times 0,599 \\
 &= \mathbf{25,97\%}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 SE_{x2} &= SR_{x2} \times R^2 \\
 &= 56,65\% \times 0,599 \\
 &= \mathbf{33,93\%}
 \end{aligned}$$

**Lampiran 11.**  
**Surat Ijin Penelitian**



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS EKONOMI**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, Fax (0274) 554902  
Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id

Nomor : 1245/UN34.18/LT/2017

6 Juni 2017

Lampiran : -

Hal : **Permohonan Ijin Uji Instrumen Penelitian**

**Yth . Kepala SMK Negeri 1 Yogyakarta  
Jl. Kemetiran Kidul, Pringgokusuman, Gedong Tengen, Yogyakarta**

Kami sampaikan dengan hormat kepada Ibu/Bapak, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama	: Lusi Wahyuni
NIM	: 13802241058
Prodi/Jurusan	: Pendidikan Administrasi Perkantoran - S1
Fakultas	: Ekonomi
Judul Tugas Akhir	: PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN TYPING MASTER TERHADAP KETERAMPILAN MENGETIK 10 JARI BUTA SISWA KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK NEGERI 4 KLATEN
Waktu Uji Instrumen	: Senin - Sabtu, 12 - 17 Juni 2017

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan ijin dan bantuan seperlunya.

Atas ijin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Sukirno, S.Pd., M.Si., Ph.D.  
NIP. 196904141994031002



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS EKONOMI**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
 Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, Fax (0274) 554902  
 Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id

Nomor : 1294/UN34.18/LT/2017

16 Juni 2017

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Ijin Penelitian

Yth . Kepala SMK Negeri 4 Klaten  
 Jalan Raya Solo, Belang Wetan, Klaten Utara, Kabupaten Klaten  
 Jawa Tengah 57436

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Lusi Wahyuni
NIM	: 13802241058
Program Studi	: Pendidikan Administrasi Perkantoran - S1
Judul Tugas Akhir	: Pengaruh Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Typing Master terhadap Keterampilan Mengetik Sitem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten
Tujuan	: Memohon ijin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi
Waktu Penelitian	: Jumat - Senin, 16 Juni - 31 Juli 2017

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.





**PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN  
BADAN PERENCANAAN, PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN DAERAH**

Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 328730  
KLATEN 57424

Nomor : 072/813/VII/31  
Lampiran : -  
Perihal : Ijin Penelitian

Klaten, 18 Juli 2017  
Kepada Yth.  
Ka. SMKN 4 Klaten  
Di

**KLATEN**

Menunjuk Surat dari Dekan Fak. Ekonomi UNY Nomor 1358/UN34.18/LT/2017 Tanggal 13 Juli 2017 Perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan hormat kami beritahukan bahwa di Instansi/Wilayah yang Saudara pimpin akan dilaksanakan Penelitian oleh :

Nama : Lusi Wahyuni  
Alamat : Jl Colombo nomor 1 Yogyakarta  
Pekerjaan : Mahasiswa UNY  
Penanggungjawab : Prof. Sukirno, S.Pd., M.Si., Ph.D.  
Judul/Topik : Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Typing Master terhadap Ketrampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten  
Jangka Waktu : 3 Bl/ (18 Juli s/d 18 Oktober 2017)  
Catatan : Menyerahkan Hasil Penelitian berupa **Hard Copy** dan **Soft Copy** Ke Bidang PPPE BAPPEDA Kabupaten Klaten.

Demikian atas kerjasama yang baik selama ini kami ucapkan terima kasih



An. BUPATI KLATEN  
Kepala BAPPEDA  
Kepala Bidang PPPE  
Nurul Bariyah, SH, M.Si  
Pembina  
NIP 195910271987032003

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten
2. Dekan Fak. Ekonomi UNY
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip





**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4 KLATEN**  
 Jalan Mataram Nomor 5 Klaten Kode Pos 57436 Telepon 0272-324084 Faksimile 0272-324084  
 Surat Elektronik smkn4klaten@gmail.com



## **SURAT KETERANGAN**

Nomor : 423.1 / 33 / 13.2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 4 Klaten menerangkan bahwa:

**N a m a** : Lusi Wahyuni  
**Alamat** : Jln. Gejayan, Yogyakarta  
**Pekerjaan** : Mahasiswa UNY  
**Penanggungjawab** : Prof. Sukimo, S.Pd, M.Si, Ph.D.

bahwa yang namanya tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian dengan judul :  
 Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master* terhadap  
 Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran di SMK  
 Negeri 4 Klaten

Demikian Surat Keterangan ini dibuat kepada yang berkepentingan harap dipergunakan  
 sebagaimana mestinya.

Klaten, 3 Oktober 2017  
 Kepala Sekolah  
  
  
**DWI WORO NUGROHO, S.Pd, M.Eng**  
**NIP. 19720316 199702 1 002**

